



電子メディア 社会に 不足するもの

尚美学園短期大学教授
深谷昌志

★ テレビ第一世代に育てられた子ども—

子どもたちのまわりにさまざまな電子メディアがある。テレビやオーディオ、ラジオ、テレビゲームはむろんだが、電話の子機、ファックス、ワープロなど、一昔前までオフィスの花形だった機器も子どものものになりつつある。しかも、子どもたちの場合、生まれてものが見えるようになって以来、身近にテレビやテレビゲームのある暮らしを送ってきた。

親たちの世代も同じように思われがちだが、電子メディアはそれほど広がっていない。例えば、昭和34年に『少年マガジン』や『少年サンデー』が発刊され、マンガ雑誌が子どもの間に広まった。昭和37年にテレビの契約台数が1千万台(世帯の半数)に達して、テレビが家庭に入ってきた。そして、「鉄腕アトム」や「鉄人28号」の放映が始まり、どの子どももテレビアニメを見られるようになった。そうした時代の前後に乳幼児期を過ごし

ている。

もちろん、テレビは一家に白黒の1台しかなく、何を見るのかをめぐるチャンネル権などという言葉があった。そうした意味でいえば、親たちはテレビとともに育った第一世代である。マンガの好きな母親にアニメファンの父親という夫婦の組み合わせもそれほどめずらしくはない。

このようなテレビ世代が親としてどういうしつけをしているのかが関心を引くが、今回のテーマに即して考えるなら、自分自身がテレビやマンガの中で育っているのだから、そうしたメディアとのつきあいに寛容のように思われる。

したがって、新しい機器が発売され、それが特に悪いものでもなければ、子どもの求めるままに子どもに買い与える可能性が強い。子どもが電話の子機を持つのを黙認する、親子でテレビゲームに興じる、プリクラに理解を示すなど、親子の形が変わってきたのを感じる。

電子メディア育ちのしつけを——

親たちの世代をテレビ第一世代というなら、子どもたちは電子メディア第一世代になる。そうした子どもたちの場合、親の世代以上に、メディアに警戒心が薄く、メディアがあるのを当たり前のように感じているのではないか。

もちろん、電子メディア化の動きは加速されることはあっても、減退することはない。そこで、電子メディアの中で育つ子どもたちが、電子メディアにおぼれることなく、健やかに成長するために、何に気をつけたいのか。電子メディア社会のしつけを考えてみたい。

1) 生の体験をより多く

電子メディア時代になると、すべての情報が電子メディアを媒介にして入ってくる。しかも、かつてより、メディアとしての性能が上がっているため、メディアの伝える情報がリアルに感じられる。そうすると、間接体験が直接体験であるかのように受け止められ、間接体験であることを忘れがちである。それだけに、間接体験が豊富な分だけ、直接体験を積み重ねることが大事になる。

2) 友とのふれあいをより多く

電子メディアの社会では、一人ひとりがメディアとコンタクトしがちで、人とふれあう機会が乏しくなる。そして、メカのメカニク的な反応に慣れると、生身の人間とのふれあいが不安になる。その結果、メカの世界に埋没しがちになる。それだけに、メカニク的な社会になればなるほど、友とのつきあいが大事になってこよう。

3) 判断する力をつける

電子メディアの社会では情報が殺到する。それだけに、情報を記憶する必要はないが、膨大な情報の取捨選択が大事になる。さまざま

な情報の中から、不正確な情報を排除し、部分的な情報を組み立て、問題に迫る。そうした情報を判断する力が、これからの子どもに必要な。知識の受容型から、知識を弁別する問題解決型へ学習態度の変化である。

4) 話し合う場をより多く

情報を取捨選択するといっても、1人で判断するのはおのずと限界がある。1つの情報の扱い方をみんなで話してみる。あるいは、それぞれが問題解決に取り組み、その仕方を比較して、情報操作の多様な方法を身につけるなどの形が望ましくなる。

5) 新しいメディアには距離を置いて

次々と新しいメディアが登場する。子どもは好奇心の固まりだから、そうした最新のメディアに飛びつく。そのこと自体は悪くはない。ただ、最新のメディアの中にはメディアとしての評価の定まらないものも含まれている。それに、メディアはパソコンのソフトが典型的に示すように、常に陳腐化していく。したがって、最新なメディアとのつきあい方を子どもに教えても、そうした技能はすぐに使えなくなる。その意味では、教えるサイドとしては、最新のメディアとのつきあいに距離を置く態度が望まれよう。

こうした1)から5)を考えると、直接体験と群れ体験とを大事にしようということにつきる。昔の子どもたちが過ごした普通の暮らしである。見方によれば、いつの時代でも、子どもの成長はそれほど変わりはない。というより、電子メディアの時代だから、なおのこと、自然の暮らしが大事になるのかもしれない。

このモノグラフでは、とりあえず、子どもたちの電子メディアとのつきあいがどうなっているのか、実態調査のデータから紹介することにしたい。

〔調査レポート〕
子どもとメディア

東京学芸大学助教授 田村 毅
群馬女子短期大学講師 遠田 瑞穂
東京学芸大学助手 中澤 智恵
戸板女子短期大学助教授 井上 健
聖徳大学短期大学部助教授 夏秋 英房



『モノグラフ・小学生ナウ』Vol.17-2

調査レポート

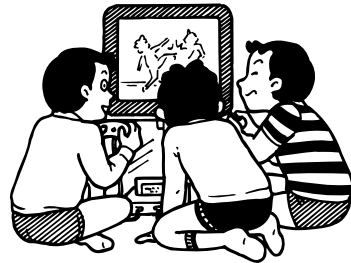
子どもとメディア

要約

調査概要

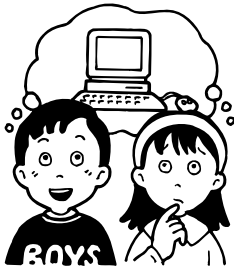
1. 調査主題 子どもとメディア
2. 調査視点 メディアの中でも、とくにテレビゲームとパソコンの出現は子どもたちの世界をどのように変化させているかを探り、教師や親たちは子どもにどんな環境を整えてあげたらよいかを考える。
3. 調査項目 電子メディアの所有率、メディア体験、好きなテレビゲーム、パソコンの使い方、パソコンで将来してみたいこと、テレビゲームの熱中度、メディア体験と友人関係、パソコン経験・イメージとコンピュータ教育、など。
4. 調査時期 1997年2月～3月
5. 調査対象 東京・神奈川・埼玉・千葉の小学校14校（うち、メディア教育推進校9校）に通う5・6年生
6. 調査方法 学校通しによる質問紙調査
7. サンプル数 男子1,278名、女子1,229名（性別不明7名）、全体2,514名

1. 5割の子どもたちがテレビゲームを持ち、4割が電子手帳を持っている。テレビゲーム、CDラジカセ、テレビ、ビデオの家庭普及率は9割以上。パソコンがある家庭は36%である（図1-1）。テレビゲームは他の遊び（ラジオやCD、読書、外遊びなど）以上にポピュラーである（図1-2）。



2. テレビゲームに熱中すると、「裏技を見つける」「ネタ本を見る」「キャラクターの性格や物語を想像する」など、より多様な遊び方をする（図1-3）。親は、概してテレビゲームを否定的に捉えている（図1-4）。

3. パソコンに対するイメージは、「楽しい」「やってみたい」という肯定的なイメージが8割を超えている。しかし、「むずかしい」あるいは「めんどくさい」というようなマイナスのイメージを3～5割の子どもたちが抱いている(図1-5)。



4. 7割の男子がテレビゲームを所有し、女子に比べるとテレビゲームに対する思い入れはかなり強い。一方、6割の女子は電子手帳を持っており、その割合は男子よりずっと高い(図2-1)。

5. テレビゲームの種類では、アクションゲーム、パズルゲーム、ロールプレイングゲーム(RPG)の順に人気が高い。女子に人気が高いのはパズルゲームであり、それ以外は男子の方に人気が高い(図2-5)。ゲームに「はまった」女子は、RPGが好きなようだ。

6. 男子は、テレビゲームを「1人でする」という回答が7割を超え、次いで、「友だちと」57%、「きょうだいと」39%と続いている。また、女子は、「きょうだいとする」が最も多く(37%)、「1人」あるいは「友だちとする」子は比較的少なかった(図2-7)。

7. 女子は、パソコンをゲームよりはむしろ絵を描いたり文章を書くという使い方をしており、「遊び道具」であるとともに「勉強の道具」でもあるとみなす傾向があった。将来やってみたいことも、パソコンの機械自体に対する興味よりも、文章を作ったり買い物をしたりというコミュニケーションの道具としての興味が高い(図2-10、図2-12)。



8. 男子のパソコンの使い方をみると、ゲームをする割合が女子より高く、より「遊び道具」と捉えている。将来やりたいことについても、道具としてのメディアというよりは、メディア自体のしくみや構造に興味を持っている（図2 - 10、図2 - 12）。



10. 友人づきあいが得意でない子どもの方が、テレビゲームに対する志向性が高い（図4 - 1）。

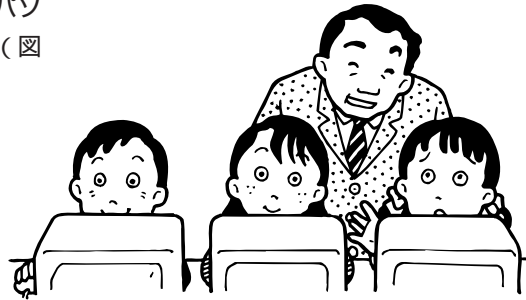
11. パソコンに関してはテレビゲームとは反対に、友人づきあいが得意な子どもの方がむしろパソコンの興味や志向性が高い（図4 - 4）。

9. テレビゲームに対する興味とパソコンに対する興味を比較すると、テレビゲームに熱中した経験がパソコンを使うのに積極的に役立っているという結果は見いだせなかった（図3 - 1、図3 - 2）。現時点では、おとなが思うほどには、テレビゲームの延長線上にパソコンがあるわけではなさそうである。

12. 家庭におけるパソコンの所有は、子どものパソコン使用経験を大きく規定しているものの、パソコンに対するイメージは、家庭にパソコンを持たない子どもとそれほど変わらない（図5 - 1）。家庭にパソコンがあり、親がパソコンを活用している姿は、子どもにとってメディア活用モデルとなる。



13. コンピュータ教育に熱心な学級と熱心でない学級を比べると、パソコンで「ゲームをする」経験にはそれほどの差がないが、「文章を書く」「絵を描く」「ホームページを見る」「電子メールを送る」「学習ソフトで勉強する」などの経験は25%以上の開きがある。学校のコンピュータ教育は子どものパソコン経験を豊かにする効果があるようだ(図5-3)。



15. パソコンでゲームをすることや学習ソフトで勉強することは、パソコンのむずかしさやめんどうくささといったイメージを低減させる効果がある(図5-6)。

14. パソコンを授業で頻繁に利用する場合、子どもにとってパソコンは、楽しい道具であると同時に、解決しなければならない課題と感じられている(表5-1)。

16. パソコン教育の導入は、ゲーム感覚のソフトから入って学習ソフトへと進む方が、電子メディアに対する抵抗感を薄めて意欲を高めることができる。

はじめに

今、メディアが子どもたちの世界を変えようとしている。

1960年代のテレビの家庭への普及や'80年代のビデオとテレビゲームの普及につづき、今注目されているのがパソコンの急激な普及とインターネット・ブームである。現在、全国の小学校の9割以上がパソコンを保有しているが、その実態はさまざまである。職員室にほんの数台パソコンが置かれているだけで、子どもたちが触れることはできない学校がある一方、メディア教育に熱心な学校では、インターネットにつながれたパソコンが各教室や廊下に置かれ、授業に積極的に活用したり、休み時間にも子どもたちが自由に使っている。

新しいメディアの出現により、子どもたちの世界は大きく広がり、従来不可能であったことが可能になった。いわゆるメディア・リテラシー、すなわち新しいメディアを使いこなす能力を身につけるための努力がなされて

いる一方で、果たしてそのことが子どもたちにとって本当にプラスになるのか、教師や親たちの戸惑いもある。子どもたちの生活に押し寄せるメディア化の波が大きければ大きいほど、われわれおとなたちの抱く不安も大きい。

子どもたちの未知のものに対する適応力は素晴らしい。おとなたちが新しい機械に違和感を抱き、使いこなすことに四苦八苦しているのを尻目に、子どもたちは未知のものに大きな好奇心を寄せ、あっという間に使いこなして自分の世界に取り込んでいく。しかし新しいことを得るためには、別の何かを失わなければならないのだろうか。テレビゲームやパソコンに夢中になっている子どもたちを見るにつけ、そのような不安が頭をよぎる。

われわれが子どもの頃には、パソコンやテレビゲームはなかった。そのかわり、子どもたちが自由に使える時間と空間があった。空き地や広っぱなど、おとなたちの意図が介在

しない空間で、子どもたち同士の直接的な身体と身体とのふれあいがあった。仲間同士の遊びを通して、対人関係の基礎と、集団の中で行動する術を自然に会得することができた。コンピュータに親しむ前に、このような生身の人間同士のふれあいや自然とのふれあいを大切にすべきではないのか。人生の早い時期から日常生活が人工的なメディアに満たされることによって、現実の世界に生きる能力が削がれてしまうのではないだろうか。機械を扱うことは得意だが、自然を知らない、人間同士のコミュニケーションがうまくできない、いわゆる「おたく」人間をつくりだしてしまうのではないだろうか。

そのような疑問を念頭に抱きつつ、今回の調査ではさまざまなメディアの中でも、テレビゲームとパソコンを中心に、次のような点について明らかにしていきたい。

1．子どもたちは、さまざまな電子メディアをどれくらい所有し、誰と、どこで、どのような使い方をしているのか。

2．おとなたちは、テレビゲームは「遊び」であるからあまり好ましくないもの、パソコ

ンについてはその逆に将来の役に立つ好ましいものというように、二分して評価しがちである。果たしてテレビゲームに興味を持つ子どもは、パソコンにも興味を示すのだろうか。

3．おとなの世界では、パソコンなどの機械は男性が得意で、女性は不得意と思われがちである。小学生でも同じことがいえるのだろうか。

4．メディアに親しむことによって、人と人とのかかわりが不得意になるのだろうか。あるいは、自然に対する興味が削がれるのだろうか。

5．メディアに対する興味や使いこなす能力は、家庭や学校における環境がどのように影響するのだろうか。

今回の調査では、メディア教育を積極的に推進している小学校と、そうでない通常の小学校の両方からサンプルを得た。メディアが子どもたちに幸せと豊かさをもたらすためには、教師や親たちはどのような点に配慮すべきなのか。どのような環境を整えてあげたらよいのか。調査の結果をもとに、これらの点について考えてみよう。

1

子どもの電子メディア体験



子どもたちのまわりのメディア)))

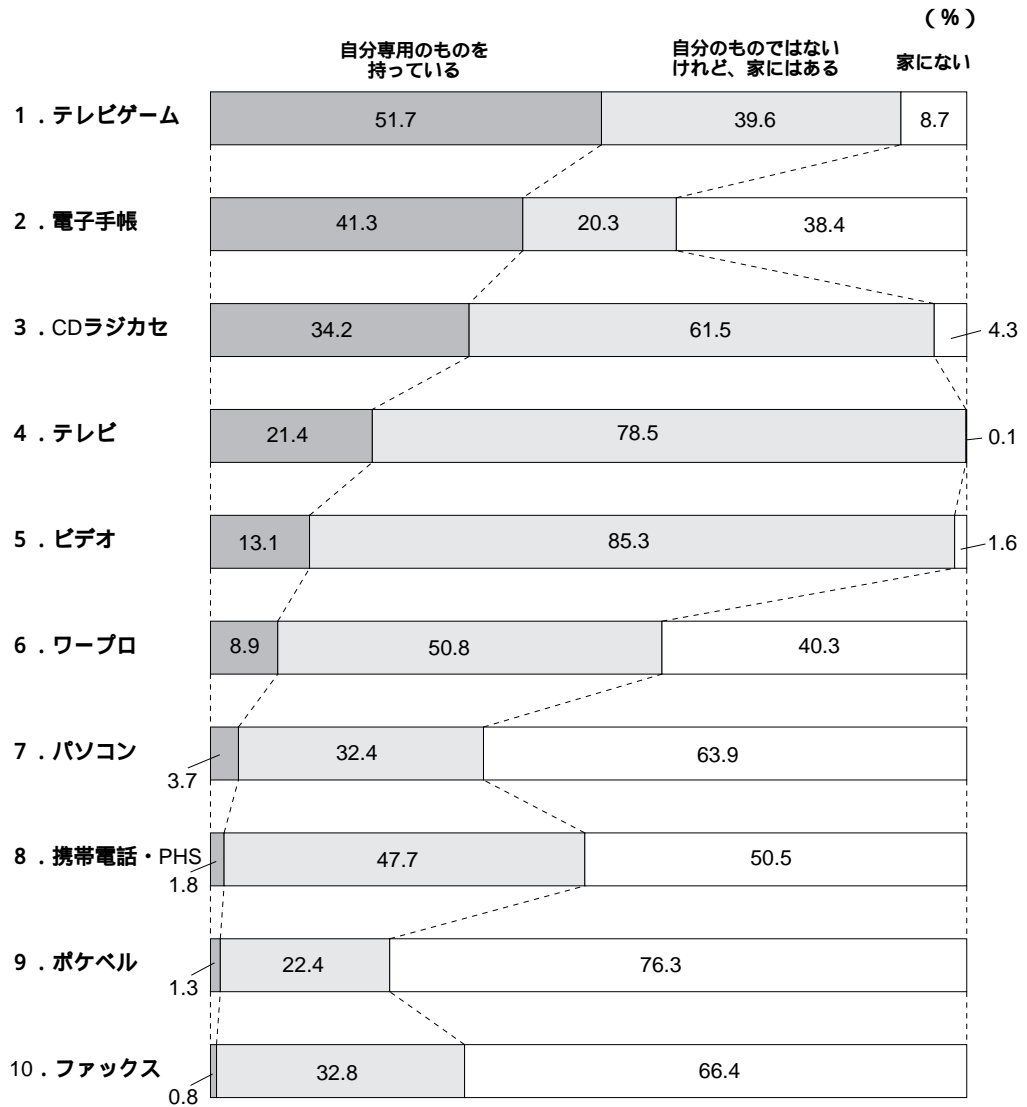
子どもの周囲にはテレビやビデオに始まり、最近では電子手帳や携帯電話など、さまざまな電子メディアがあふれている。子どもたちはこれらの電子メディアとどの程度接し、どのような接し方をしているのだろうか。

まず、電子メディアの所有についてみていこう(図1-1)。自分専用のメディアとしては、テレビゲームが最も高く、ほぼ半分の子どもたちが所有している。つづいて電子手帳が4割、CDラジカセが3割強である。これらは比較的個人で楽しむものであるが、テレビやビデオといった公共性の強いメディアで

も、1、2割程度の子どもたちが自分専用のものを持っている。また視点を広げ、家庭に所有しているかどうかをみると、テレビゲーム、CDラジカセ、テレビ、ビデオは9割以上の家庭で所有している。

また、パソコンのある家庭は36%で、テレビゲームや電子手帳、ワープロに比べると低い。これから日を追って、急速に家庭に浸透していくことも予想されるが、現時点ではパソコンは、子どもたちにとってそれほど身近な存在であるとは言えないようだ。

図1 1 電子メディアの所有



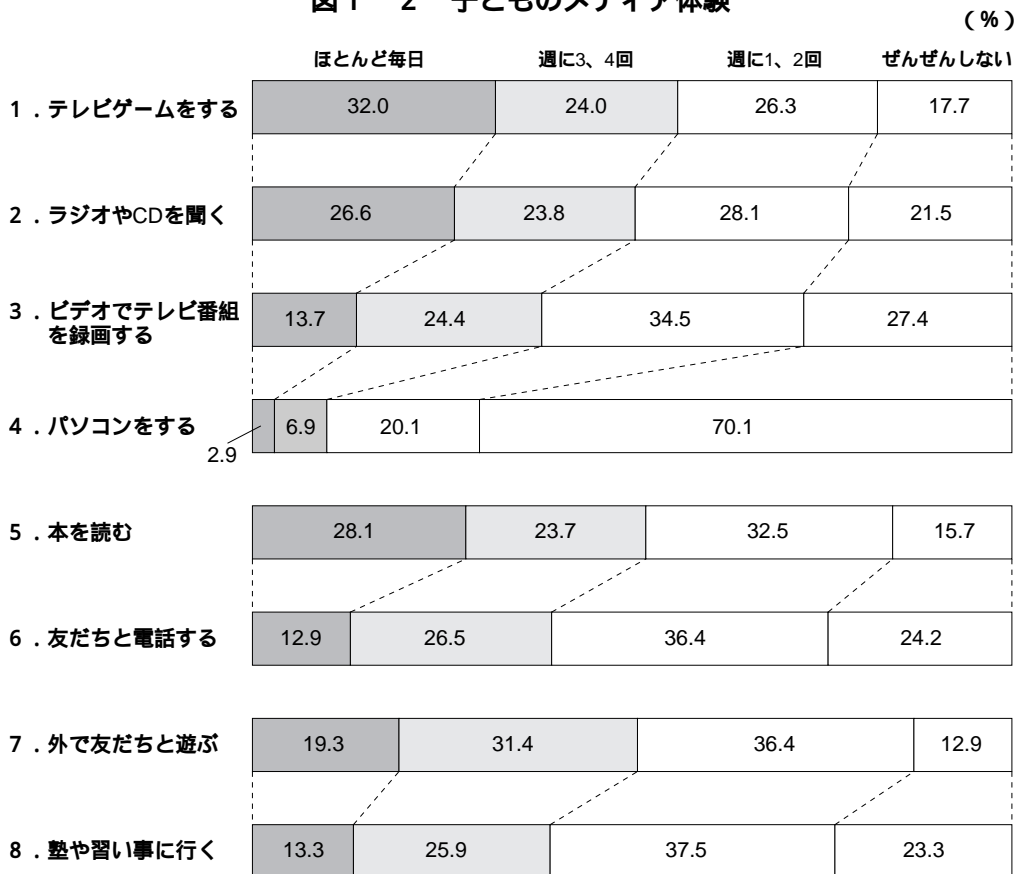
それでは子どもたちは、これらの電子メディアにどの程度の頻度で接しているのだろうか。図1 - 2でみていこう。テレビゲームを「ほとんど毎日する」子どもたちが32%、「週に3、4回」を含めると56%となる。他の遊び、例えばラジオやCDを聞いたり、本を読む、あるいは友人と外で遊ぶこと以上にポピュラーな遊びであることがわかる。パソコンに関しては、7割の子どもたちが「ぜんぜんしない」と答えている。

子どもたちにとって、テレビゲームはさまざまな遊び方が可能である。その様子を図1 - 3からみてみよう。6割ほどの子どもたちが、「裏技やバグを見つけること」「同じゲームを何度も繰り返しやって、すみずみまで知りつくすこと」、さらには「ゲームネタの

本やアニメを見ること」を好んでいるようである。ただなんとなく受動的にゲームを楽しむことから、一歩進んでゲームに夢中になると、さまざまな遊び方が可能なようだ。また、「一日中、ゲームをしたい」と思う子どもたちは「少しそう」も含めると43%となる。

これほど子どもたちに人気のあるテレビゲームであるが、親の目にはどのように映っているのだろうか。テレビゲームをしているとき、親からどんなことを言われるのかを聞いてみた結果が図1 - 4である。「目が悪くなる」「勉強しなさい」「外で遊びなさい」「早く寝なさい」などと注意されることが多いようである。親としてみれば、なるべく子どもからテレビゲームを遠ざけたいという思いが、こうした言葉に集約されているのである

図1 2 子どものメディア体験



う。逆に、「おもしろそう」「一緒にやろう」などと、テレビゲームを肯定的にみている親は2割に満たない。

パソコンは、子どもたちにとってテレビゲームほど身近な存在ではない。実際にどの程度接しているかということは、学校がメディ

ア教育にどの程度熱心にかかわっているかということに大きく左右される。学校の影響については第5章で詳しく分析するので、ここでは、パソコンに対するイメージについてみるにとどめておく。

図1 3 テレビゲームの遊び方

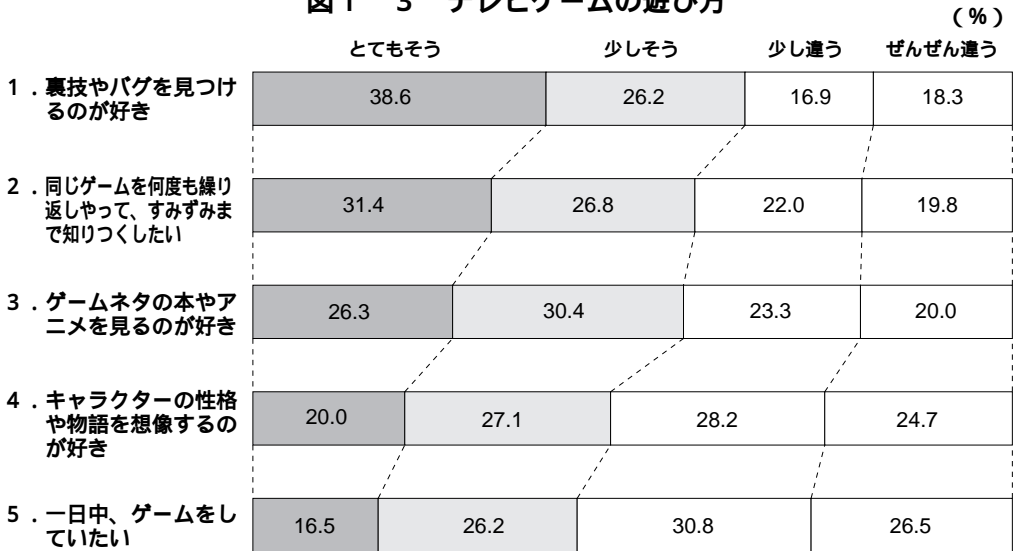


図1 4 テレビゲームをしているとき、親から言われること

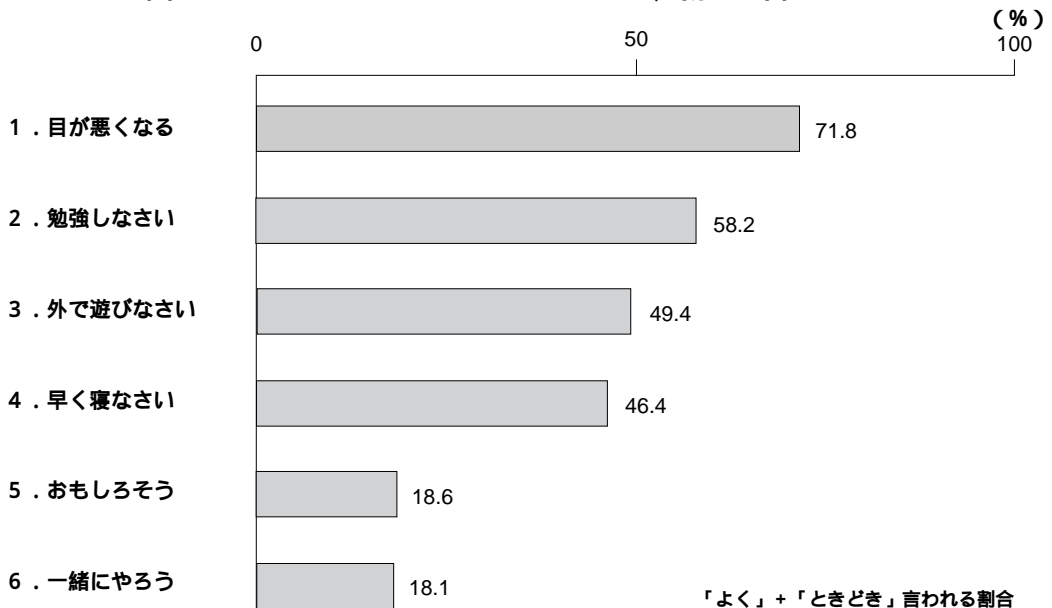
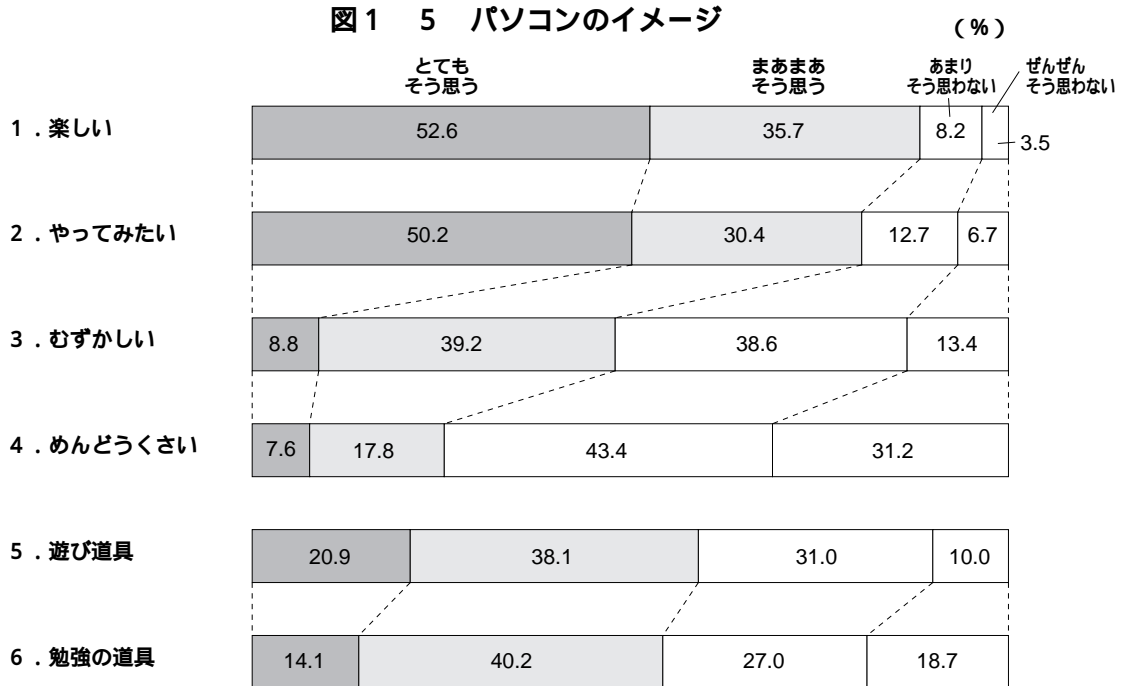


図1 - 5では、子どもたちがパソコンにどのようなイメージを抱いているかをみた。「楽しい」「やってみたい」という肯定的なイメージが8割を超えている。パソコンを新しいメディアとして、非常に好奇心と興味を持

っていることがよくわかる。反対に、「むずかしい」あるいは「めんどくさい」というようなマイナスのイメージはより少ないものの、3～5割は存在していることにも注目したい。また、パソコンを勉強の道具よりは遊



び道具と捉えている傾向がやや強いようである。

将来、メディアをどのように使ってみたいかという希望をたずねた(図1-6)。ゲームを自らの手で作る、キーボードを使いこなす、ネットワークを利用して世界を広げることな

どに興味を持つ子どもたちが6割を超えている。これからおとずれるマルチメディアの時代に、積極的な意欲がうかがえる数値とみてよいのではなかろうか。

図1 6 将来してみたいこと

(%)

	とてもしてみたい	少ししてみたい	あまりしたくない	ぜんぜんしたくない
1. テレビゲームやパソコンゲームを作る	36.4	28.1	21.1	14.4
2. ワードプロやパソコンですらすらと文字を打つ	34.6	37.4	15.0	13.0
3. インターネットやパソコン通信で買い物をする	30.5	31.9	19.2	18.4
4. コンピュータを使って、知らない人と手紙をやりとりする	22.9	26.4	26.6	24.1
5. 自分でテレビ番組や新聞を作る	18.7	26.1	28.8	26.4

2

電子メディアと男女差



テレビゲームやパソコンなどの電子メディアは、子どもたちにとって、どの程度身近なものになっているのだろうか。そしてそれは、男女によって異なっているのだろうか。本章では、まず、テレビゲームやパソコンへの接触度や興味・関心に関する男女差について検討し、次いで、他のメディアとの接触の仕方や「遊び」といった子どもの生活行動における男女差について検討することにしたい。

まず、電子メディアの所有率をみてみよう。自分専用に所有するメディアを、男女で比較すると興味深い(図2-1)。男子の所有率が

高いものはテレビゲームとテレビである。テレビゲームの男女差は際だっており、男子の所有率が7割近いのに対して、女子は3割強である。一方、女子の所有率が高いものをみると、まず圧倒的な差がみられるのが電子手帳である。女子が6割であるのに対して男子は2割にすぎない。CDラジカセとワープロも女子の方が多く所有している。男子は画像に対して、女子は文字を書くことや音楽を聞くことに対してより強い興味を示しているとみることができるだろう。

テレビゲームと男女差)))

次に、テレビゲームに対する男女差を詳しくみてみよう。まず、テレビゲームが好きかどうかをたずねたところ、男子では、圧倒的多数が「とても好き(71%)」と回答した(図2-2)。「まあまあ好き」を合わせると、ほ

とんどの男子がテレビゲームが好きだと回答している。「嫌い」という回答は皆無といってもよいだろう(0.7%)。女子でも、テレビゲームが好きという回答が圧倒的であるものの、その比率は「とても好き」35%、「まあまあ好

き」49%と、男子に比べればやや落ち着いたものである。

では、テレビゲームに接触する頻度や時間についてはどうだろうか。テレビゲーム

をする頻度を男女別に示したのが図2-3である。男子では「ほとんど毎日する」という回答が半数に達しており、「ぜんぜんしない」という男子は6%しかいなかった。一方女

図2 1 電子メディアの所有率

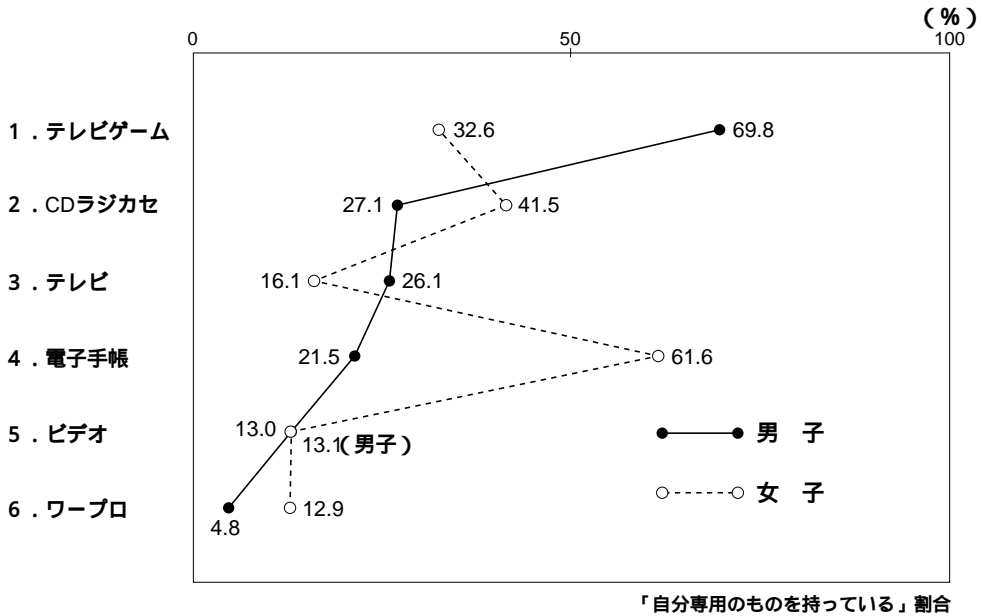


図2 2 テレビゲームの好き嫌い

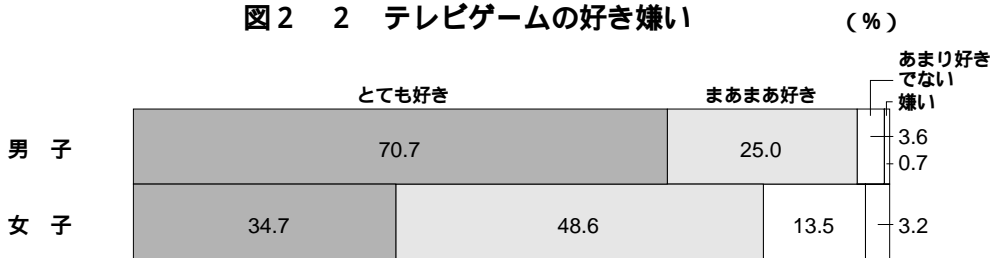
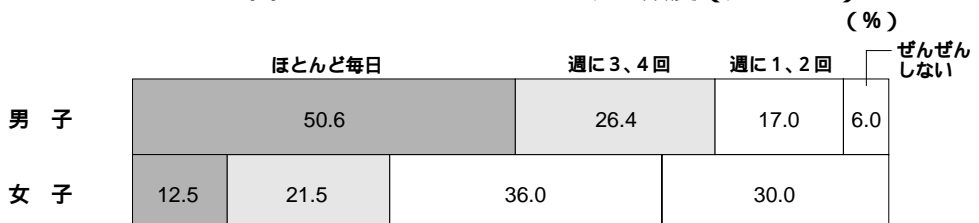


図2 3 テレビゲームをする頻度 (週あたり)



子では、「ほとんど毎日する」という回答は13%にとどまり、「週に1、2回」程度という回答が3分の1と最も多かった。「ぜんぜんしない」という女子も3割いる。

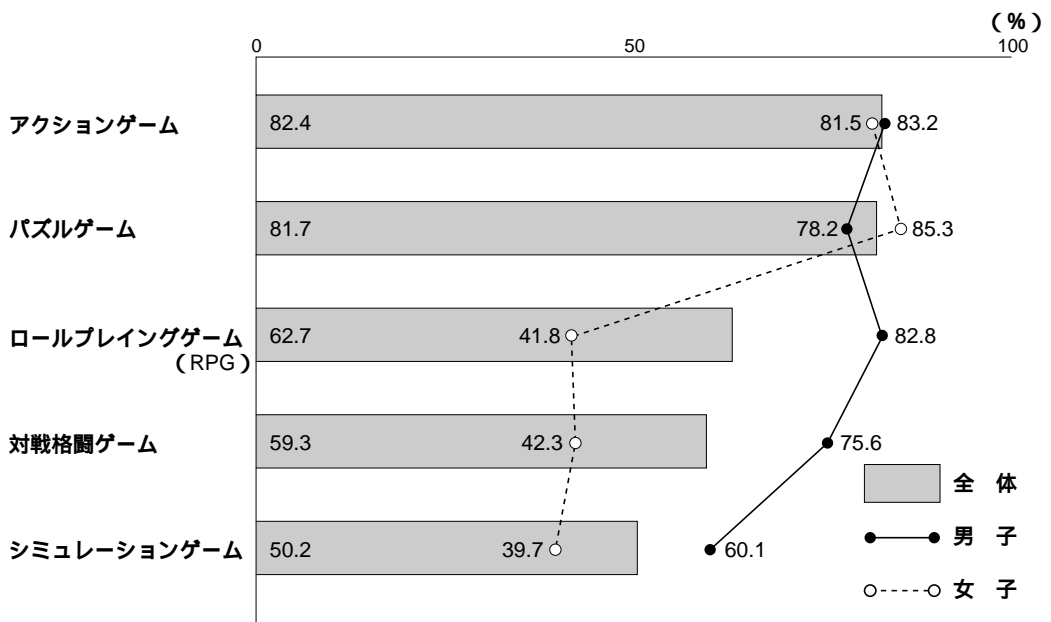
1日あたりの接触時間をたずねると、男子では「30分以上」テレビゲームをする子どもが7割に達する(図2-4)。女子では、普段の日は「しない」という子どもが約半数であり、「30分以上」テレビゲームをする子は約3割と、むしろ少数である。このように、女子よりも男子の方が、長く、また頻繁にテレビゲームをしている。

テレビゲームの大きな魅力の1つは、ソフトを替えることによって、いろいろなゲームが楽しめることだ。男女全体でみれば、アクションゲーム、パズルゲーム、ロールプレイングゲーム(RPG)の順に人気が高い。これを男女別に分けてみると、好きなテレビゲームの種類にも男女差が認められる(図2-5)。対戦格闘ゲーム、ロールプレイングゲーム(RPG)、シミュレーションゲームは、男子の方が圧倒的に「好き」と回答している。アクションゲームは男女とも同程度に好まれており、唯一、パズルゲームは女子

図2-4 テレビゲームをする時間(1日あたり)

	しない	30分くらい	30分~1時間	1時間~2時間	2時間以上
男子	14.5	14.9	26.4	24.2	20.0
女子	47.2		23.3	17.5	8.4
					3.6

図2-5 好きなテレビゲームの種類



「とても」+「まあまあ」好きの割合

の方に好まれているという結果が得られた。ただし、図表は省略したが、ゲームをよくする女子に限ってみると、RPGが「とても好き」という回答が急増する。ゲームに「はまった」女子には、RPGが好まれるようだ。

次に、テレビゲームに対する熱中度を男女別にとらえたのが図2 - 6である。

テレビゲームが大好きな男子であるが、「一日中、ゲームをしていたい」と感じるものは25%（「とてもそう」）である。むしろ、裏技やバグを見つけたり（同52%）、同じゲームを知りつくしたい（同44%）という気持ちの方

が強い。「ゲームネタ本やアニメ」を見たり、「キャラクターの性格や物語を想像」したりするといった、ゲームへの周辺的ないしは間接的なかわり方には関心が薄くなるようである（それぞれ32%、22%）。

一方女子では、「一日中、ゲームをしていたい」と思うものは1割に満たず、他の熱中度をはかる項目に対しても「とてもそう」という回答は2割前後と、男子よりも熱中度が低い。しかし、「キャラクターの性格や物語を想像するのが好き」という比率が男子に近づいている点が注目される。

図2 6 テレビゲームに対する熱中度

		(%)			
		とてもそう	少しそう	少し違う	ぜんぜん違う
1.一日中、ゲーム をしていたい	男子	24.6	32.1	26.5	16.8
	女子	8.2	20.2	35.0	36.6
2.裏技やバグを 見つけるのが 好き	男子	51.7	24.7	12.2	11.4
	女子	24.6	27.9	21.9	25.6
3.同じゲームを繰 り返してすみず みまで知りたい	男子	44.1	26.8	17.5	11.6
	女子	18.2	26.9	26.6	28.3
4.ゲームネタの本 やアニメを見る のが好き	男子	32.3	32.9	20.3	14.5
	女子	19.8	28.0	26.4	25.8
5.キャラクターの 性格や物語を 想像するのが 好き	男子	21.9	28.0	26.8	23.3
	女子	18.0	26.2	29.6	26.2

テレビゲームは1人でもできるし、2人以上で遊ぶこともできる。「テレビゲームを誰とするか」という遊び方に、男女差はあるのだろうか。5項目のうち、「よくする」という回答の多いものから順に示した(図2-7)。

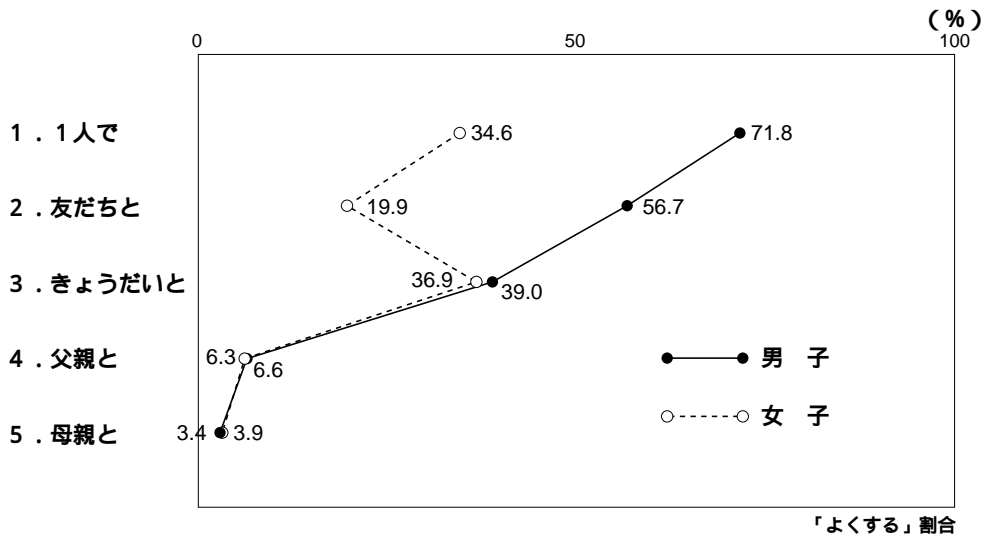
男子では、「1人でする」という回答が7割を超え、最も多かった。次いで、「友だちと」57%、「きょうだいと」39%と続いている。一方、女子では、「きょうだいとする」が最も多く、37%であった。「1人で」あるいは「友だちとする」子は比較的少なかった。

さらに、図表は省略したが、きょうだいの有無を考慮した上で、どのきょうだいとテレビゲームをよくするかをみたところ、男子は

兄や弟といった男きょうだいとよくし、女子は弟や妹という年少のきょうだいとする傾向が見いだせた。

以上の結果を通じて、テレビゲームが男子の間に深く浸透していることがわかる。男子のテレビゲーム所有率や使用頻度は、女子に比べて飛躍的に高く、「裏技やバグを見つけるのが好き」「すみずみまで知りつくしたい」といった熱中度も高い。また、1人でも友だちとでもテレビゲームでよく遊ぶ。一方、女子は、テレビゲームには男子ほど熱中していない。平日テレビゲームをぜんぜんしない女子は半数近くいる。テレビゲームは友だちと遊ぶときよりも、1人あるいはきょうだいと

図2 7 テレビゲームを誰とするか



することの方が多い。このように、男女差は明白にみられるが、テレビゲームは男女どち

らにも定着しており、何らかの影響をもっていると考えられる。

パソコンと男女差)))

子どもがパソコンに触れる機会に、男女別によって差がみられるかどうかをみてみよう。まず、自宅や友だちの家での使用経験および授業での使用頻度には、男女差はみられなかった。しかし、さらに詳しくみてみると、図

2 - 8 と図 2 - 9 に示したとおり、休み時間やクラブ・委員会でパソコンに触れる経験は、男子の方がやや多い傾向がみられた。

では、パソコンの使い方についてはどうだろうか。図 2 - 10 に示したように、子ども

図 2 8 休み時間にパソコンを使うこと



図 2 9 クラブや委員会でパソコンを使うこと



たちはパソコンで「ゲームをする」「絵を描く」「文章を書く」などの体験をするが、その中でも、男子はゲームをし、女子は絵を描いたり文章を書いたりする傾向がある。

また、パソコンに対するイメージを男女

別にみると、男子よりも女子の方がパソコンは「楽しい」「やってみたい」などのプラス・イメージを強く抱いている(図2 - 11)。

次に、パソコンを使って、将来してみたいことをたずねた(図2 - 12)。「ワープロや

図2 10 パソコンの使い方

		(%)			
		いつもしている	ときどきする	たまにする	したことがない
1. ゲームをする	男子	18.8	33.5	31.1	16.6
	女子	11.6	34.4	36.9	17.1
2. 絵を描く	男子	10.1	35.6	30.4	23.9
	女子	12.1	42.5	28.2	17.2
3. 文章を書く	男子	6.3	25.2	34.9	33.6
	女子	6.7	31.4	34.6	27.3

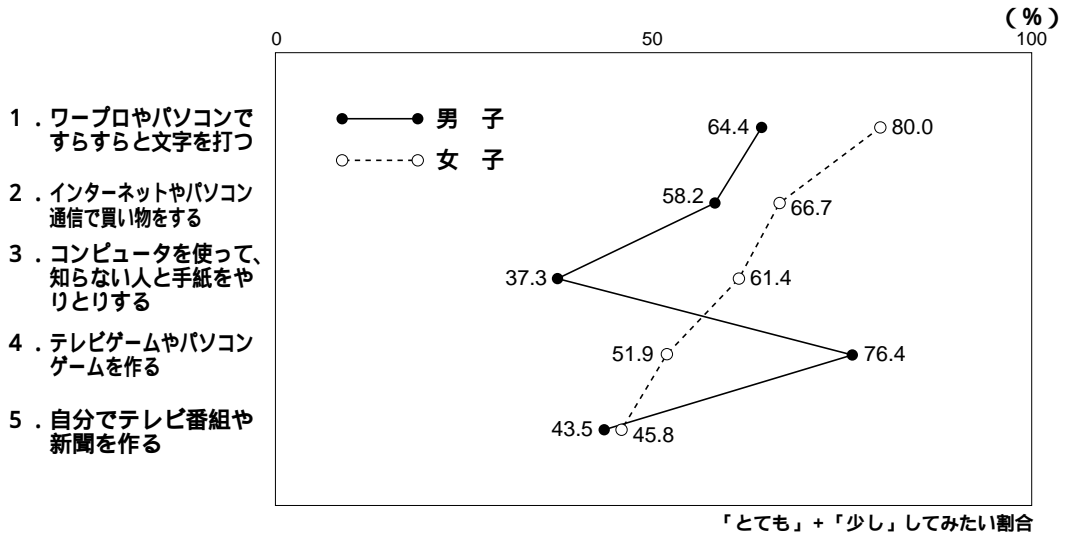
図2 11 パソコンのイメージ

		(%)			
		とてもそう思う	まあまあそう思う	あまりそう 思わない	ぜんぜんそう 思わない
1. 楽しい	男子	51.0	34.3	9.4	5.3
	女子	54.0	37.4	7.0	1.6
2. やってみたい	男子	48.7	30.1	12.8	8.4
	女子	51.8	30.8	12.6	4.8
3. めんどくさい	男子	9.7	19.1	40.1	31.1
	女子	5.4	16.4	47.1	31.1

パソコンですらすらと文字を打つ」「インターネットやパソコン通信で買い物をする」「コンピュータを使って、知らない人と手紙をやりとりする」といった項目では、いずれも女子の方がより強く興味・関心を持つ

ている。女子では、コミュニケーションの道具として、パソコンに関心を持つようだ。一方、男子の方が強く興味・関心を持つのは、「テレビゲームやパソコンゲームを作る」ことである。

図2 12 将来してみたいこと



子どもの生活行動 - 遊び方とメディア接触)))

前節で述べてきたように、パソコンへの興味・関心やテレビゲームに対する熱中度には、男女差がみられた。こうした男女差は、子どもがパソコンやテレビゲームに出会う以前から行っていた生活行動と、なんらかの関連があるのではないだろうか。本節では、そうした視点から、遊び方や他のメディアとの接触といった子どもの生活行動における男女差を検討していくことにしたい。

子どもは、学校の休み時間や放課後をどのようにすごしているのだろうか。それを男女別にみたのが、図2 - 13である。「みんなで校庭で遊ぶ」「教室や廊下でおしゃべりをしたり、ふざけたりする」というのが、大方の子どものすごし方であるようだ。それでも男女を比べてみると、男子はみんなで校庭で遊び、女子は教室や廊下で友だちとおしゃべりするというすごし方をすることが多い。一方、本を読んだり、先生と話をするというすごし方は、男女とも2～3割程度であるものの、

どちらも女子の方がやや多い。

このような結果から、男子は屋外でおおぜいで遊ぶ動的なすごし方を、女子は屋内で少人数でおしゃべりする静的なすごし方をする傾向があるといえる。そこで次に、外遊びの男女差と、おしゃべりをはじめとする言語コミュニケーションの男女差を検討することにしたい。

子どもの生活行動をたずねた項目のうち、「外で友だちと遊ぶ」頻度に対する回答を示したのが図2 - 14である。「ほとんど毎日」「週に3、4回」という回答を合わせた比率は、男子約6割、女子約4割と、男子の方が多い。

では、「外で思いっきり遊ぶ」ことが好きかどうかという点では、男女差はあるのだろうか。図2 - 15に示したとおり、男女とも「好き」という回答が多数を占めたものの、「とても好き」な男子5割、女子4割と、やはりやや男子の方が「好き」という回答が多かった。

図2 13 学校での休み時間や放課後の過ごし方

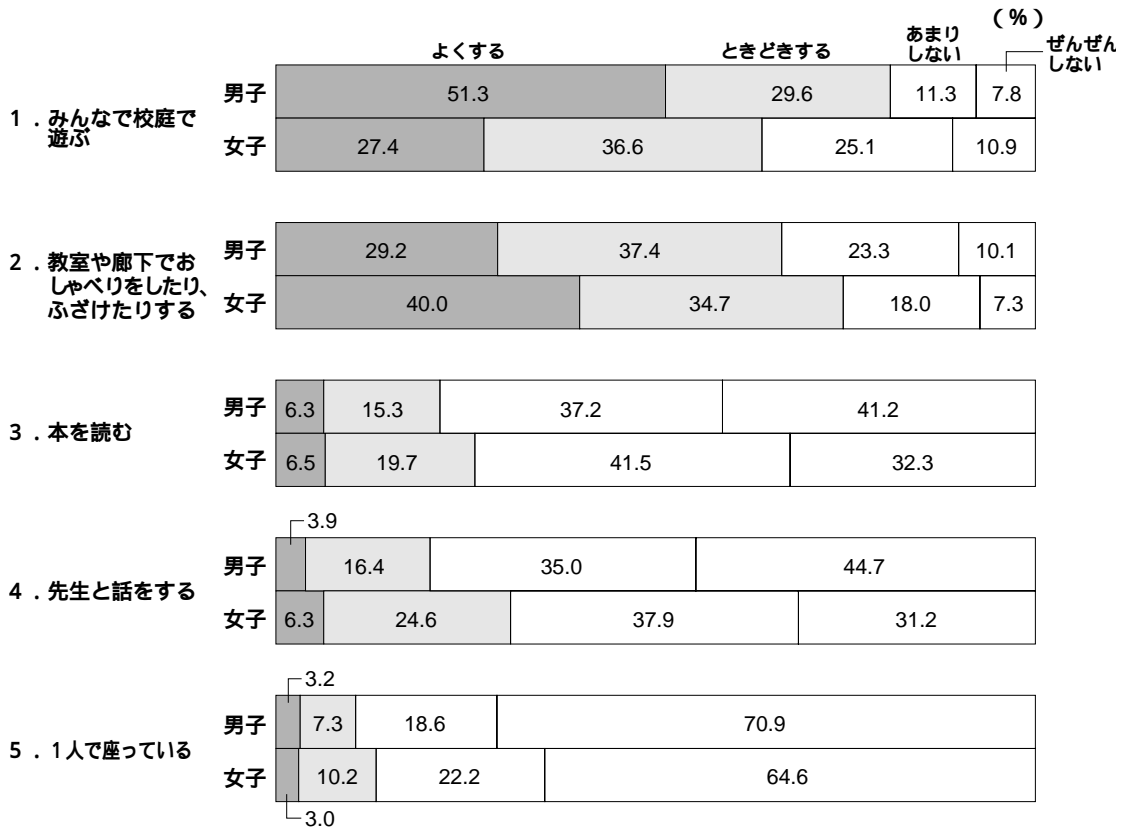
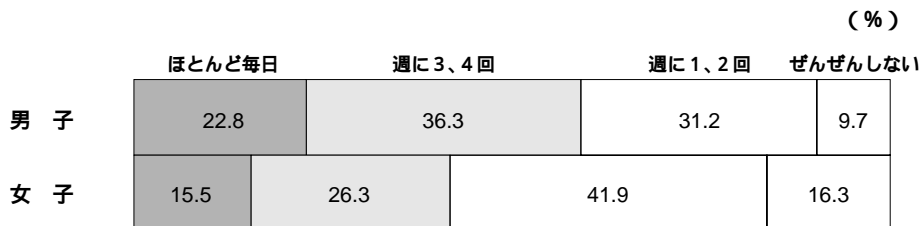


図2 14 外で友だちと遊ぶ

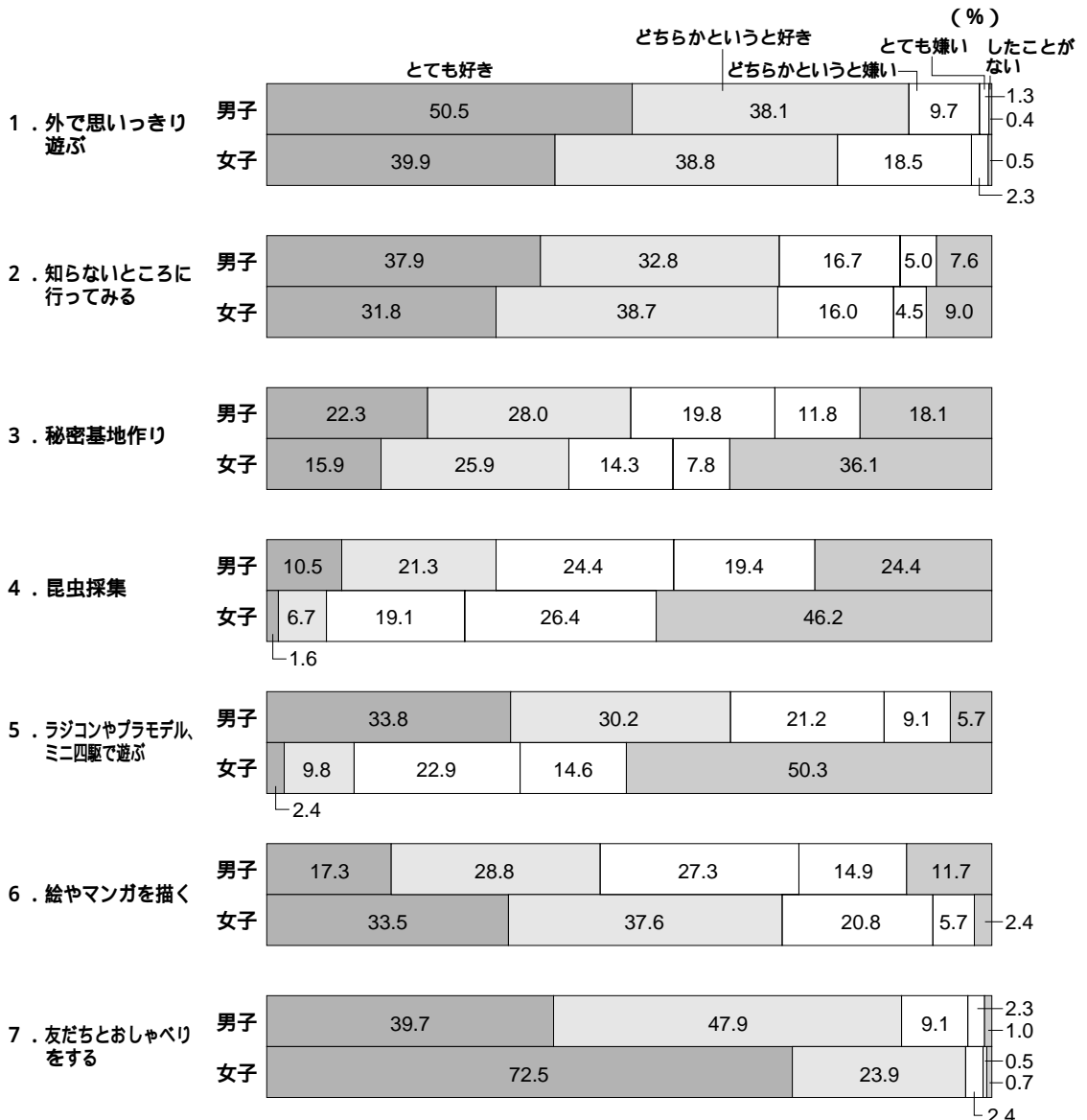


さらに、冒険・探索的な要素を持つ遊びとして「知らないところに行ってみる」と「秘密基地作り」という項目を設け、そうした遊びが好きかどうかをたずねた。図2 - 15につづけて示したとおり、「知らないところに行ってみる」ことについては、男女とも7割程度が好きだと回答しており、男女差は大きくない。一方「秘密基地作り」が好きな子ども

は、男子で5割、女子で4割とやや少ない。秘密基地作りを「したことがない」子どもが男子で2割弱、女子で3分の1を超えていることが影響しているためであろう。子ども独自の探索的・創造的な世界を持つことが徐々に困難になってきている様子がうかがえる。

また、野外遊びの1つとして「昆虫採集」を取り上げたが、子どもにはあまり人気がない

図2 15 遊び



いようである。昆虫採集を「したことがない」男子は4分の1おり、「好き」3割に対して、「嫌い」が4割強である。女子では「したことがない」「嫌い」という回答がほぼ同程度で46%であり、昆虫採集が「好き」という女子は1割に満たなかった。

その他の遊びとしてあげた「ラジコンやプラモデル、ミニ四駆で遊ぶ」は男子が、「絵やマンガを描く」は女子の方が「好き」という回答が多かった。とくに「ラジコンやプラモデル、ミニ四駆」で遊んだことがない女子は半数に達しており、これらが男子の遊びとなっている現状が浮き彫りとなった。

子どもの生活行動を問う項目のうち、言語コミュニケーションにかかわるものは「友だちと電話する」「交換日記や手紙を書く」「お父さんとおしゃべりをする」の3項目である。図2-16に示したとおり、そのいずれについても、女子の方が男子よりも頻繁にしている。

とくに、「交換日記や手紙を書く」についてみると、女子の間では、かなり頻繁にやりとりされているようである。「ぜんぜんしない」女子は2割にとどまり、「週に3、4回」以上する子どもが半数に達している。一方、男子では、「ぜんぜんしない」子どもが9割であり、男女差はきわめて大きい。この場合の手紙のやりとりは、郵便に出すというよりもむしろ、メッセージを書いたノート1頁や便せんを手渡しするということであろう。いずれにしろ「交換日記や手紙」は、女子の文化に属しているようである。

図2-15に示したように、男子も女子も、ほとんどの子どもは友だちとおしゃべりが「好き」と回答している。おしゃべりが嫌いな子どもは少数である。とはいえ、そのうち「とても好き」と答えた子どもは、男子4割、女子7割と、回答にかなり開きがある。「おしゃべり」という語感に、抵抗を感じた男子もいたかもしれないが、女子の方がおしゃべり好きという結果が得られた。

図2 16 人とのコミュニケーション

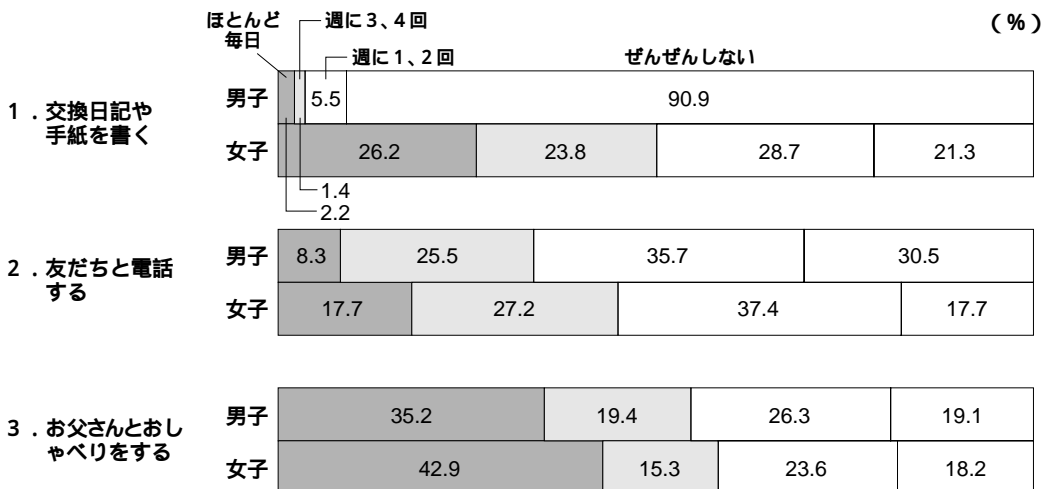


図2 - 17 ~ 図2 - 20は、テレビゲーム以外の電子メディアに対する接触状況を、男女別に示したものである。

その結果をみると、テレビを見る時間(1日あたり)は、女子の方がやや長い傾向がある。「ビデオでテレビ番組を録画する」頻度(週あたり)も、女子の方がやや多い。「ラジオやCDを聞く」頻度(週あたり)をみても、「週に3、4回」以上の割合が、男子4割、女子6割強と、女子の方が頻度が多い。

では、活字メディアについてはどうだろうか。読書をする頻度(週あたり)には、男女差はほとんどみられなかった。ただし、マンガを読む時間(1日あたり)は、男子の方がやや長い傾向がある。小学生男子を读者対象とするマンガ・コミックスの方が、女子向けのものよりも隆盛な状況を反映しているの

はないだろうか。

子どものメディア環境に対して、マス・メディアが何らかの影響を持つことは必至である。今回の調査では触れていないが、性別社会化のエージェントとしてマス・メディアが果たす役割や、伝達されるジェンダー・バイアスなどの問題性も、今後検討されねばならないだろう。

以上述べてきたように、電子メディアへの接触には男女差がはっきりと認められた。大きく把握すれば、男子の生活世界ではテレビゲームの存在がかなり支配的で、パソコンに対する興味・関心もテレビゲームに臨む姿勢と似ている。男子では、外遊びが好きな子どもも多く、テレビゲームにしる外遊びにしる、遊びそのものに熱中している姿が浮かんでこよう。一方女子では、「おしゃべり」や「交

図2 17 テレビを見る時間(1日あたり)

	(%)				
	2時間以上	1~2時間	30分~1時間	30分くらい	しない
男子	32.8	19.7	16.9	14.6	16.0
女子	39.4	19.7	19.6	13.2	8.1

図2 18 マンガを読む時間(1日あたり)

	(%)				
	2時間以上	1~2時間	30分~1時間	30分くらい	しない
男子	6.5	8.1	20.0	44.7	20.7
女子	5.0	8.3	18.5	41.5	26.7

換日記・手紙」など、他者とのコミュニケーション自体が遊びとなっているようである。女子にはコミュニケーション志向性が強いことが指摘できる。

ここで、パソコンに対する興味・関心の男女差について考えてみよう。パソコンは双方向性のコミュニケーション・ツールであるから、子どもが持つ一人ひとりのコミュニケーション志向性によって、パソコンに対する抵抗感や興味・関心の程度が左右される。そう仮定したとき、上に検討してきた生活行動の男女差が意味を持って感じられてくる。

女子は、パソコン使用を離れた日常生活や遊びの場面でも、「手紙や交換日記」をやりとりしたり、友だちと「おしゃべり」して遊んだり、「言葉」を介したコミュニケーションを活発に楽しんでいる。これまで見てき

たようなパソコンの使用状況や興味・関心に対する男女差は、パソコンを使用する際にはじめて生じた差というよりはむしろ、日常生活のレベルですでに形成されている男女差の反映なのではないだろうか。

一般に、機械類の操作については、女性よりも男性の方が抵抗感や苦手意識が薄いといわれているが、子どもの電子メディアに対するイメージや接触状況をみると、相当事情は異なっている。むしろ、女子の方が多様なメディアの多様な利用方法に関心を示しているという結果が得られた。現状では、男子よりもむしろ女子の方が、テレビゲーム以外の電子メディア環境に親和的だといえそうだ。

図2 19 ラジオやCDを聞く（週あたり）

(%)

	ほとんど毎日	週に3、4回	週に1、2回	ぜんぜんしない
男子	19.2	19.3	31.1	30.4
女子	34.3		28.5	24.8
				12.4

図2 20 ビデオでテレビ番組を録画する（週あたり）

(%)

	ほとんど毎日	週に3、4回	週に1、2回	ぜんぜんしない
男子	12.5	22.2	36.3	29.0
女子	14.8	26.5	32.8	25.9

3

テレビゲームとパソコンへの関心



新しく登場した電子メディアという意味では、テレビゲームもパソコンも共通している。どちらも電子部品で構成され、慣れた子どもたちは器用に操作している。モニターの前でコントローラーやキーボードを操る子どもをみると、両者には共通点が多いように見えるが、実際に扱う内容や操作方法は異なる面も多い。

テレビゲームとパソコンをどう見るかについては、大きく分けて2つの考え方がある。1つは、メディア・リテラシー(メディアを活用する能力)という観点で両者には共通するものがあり、テレビゲームに親しむなかで、メディアについての何かしらのイメージや取り扱い方のコツのようなものを知らず知らずのうちに身につけ、それがパソコンをはじめとする新しい電子メディアを使用する際に役立つという見方である。もう1つの考え方は、テレビゲームとパソコンに対する興味・関心はそれぞれ別のものであり、テレビゲームに熱中して遊ぶ子どもがパソコンにも同じような関心や技量を示すとは限らないとみる。では、今回の調

査結果はどちらの説を支持するのだろうか。

そこでテレビゲームへの熱中度に着目して、「テレビゲームでよく遊んでいるグループ」と「そうでないグループ」でパソコンのイメージや関心にどのような違いがあるのかを探ってみることにした。ただ、先に述べたように、テレビゲーム遊びには男女差が大きいのので、男子と女子を分け、性別ごとに次のような2つのグループを取り出して比較した(表3-1)。すなわち男子の場合はテレビゲームを「ほとんど毎日」、しかも「2時間以上」遊ぶ子どもを「熱中している群」とし、テレビゲームは「ぜんぜんしない」か、したとしても「週に1、2回」で、遊ぶ時間は「30分くらい」の「ほとんどしない群」と比較した。女子の場合は、少し基準を変えて、「週に3、4回以上」遊び、しかも1日のうちで「30分以上」遊ぶ子どもを「よくしている群」、そして、テレビゲームを「ぜんぜんしない」子どもを「ぜんぜんしない群」として抽出し、両者を比較することにした。

表3 1 テレビゲームへの熱中度

「熱中している群(男子)」	比較	「ほとんどしない群(男子)」
<p>定義 ・テレビゲームで遊ぶ回数 「ほとんど毎日」</p> <p>・遊ぶ時間 「2時間」以上</p> <p>人数 220人</p>	比較	<p>定義 ・テレビゲームで遊ぶ回数 「ぜんぜんしない」か「週に1、2回」</p> <p>・遊ぶ時間 「しない」か「30分くらい」</p> <p>人数 212人</p>
「よくしている群(女子)」	比較	「ぜんぜんしない群(女子)」
<p>定義 ・テレビゲームで遊ぶ回数 「ほとんど毎日」か「週に3、4回」</p> <p>・遊ぶ時間 「30分」以上</p> <p>人数 274人</p>	比較	<p>定義 ・テレビゲームで遊ぶ回数 「ぜんぜんしない」</p> <p>・遊ぶ時間 「しない」</p> <p>人数 345人</p>

まず、パソコンに対するイメージが、テレビゲームへの熱中度によってどの程度変化するかをみてみよう(図3-1)。①「パソコンは楽しい」というイメージであるが、この図をみる限り、テレビゲームへの関心が高いからといって、パソコンも楽しいと感じるわけではないようだ。とくに男子では、テレビゲームを「ほとんどしない群」の方が「熱中している群」よりもパソコンを楽しいと感じている。次の②「パソコンをやってみよう」についても似たような結果になった。僅差ではあるが、男子も女子もテレビゲームへの関心が薄い群の方が「パソコンをやってみよう」と多く感じている。

次に、「将来、パソコンでどんなことをしてみたいか」という質問の結果をテレビゲームへの熱中度によって分析してみよう(図3-2)。①「テレビゲームやパソコンゲームを作る」では、テレビゲームに「熱中している群(男子)」の数値が極めて高く、ゲーム好きの子どもたちの面目躍如といったところである。時を忘れて、無我夢中でキャラクターを操作し、スリリングな展開に目を見張った子どもたちの中から、未来のプログラマーやゲームクリエイターが生まれるのだろうか。

他方、②「ワープロやパソコンですらすらと文字を打ってみたい」については、男女とも、テレビゲームへの関心が低い群の方が、高い群より強い関心を示していることがわかる。リズムカルにキーボードを叩きながら、自分の考えを文字にしていくことへの興味は、テレビゲーム体験とは直接には関連せず、なにか違った要因から生じているようである。

また、③「インターネットやパソコン通信で買い物をする」ことへの興味についても、テレビゲーム遊びとの直接的な関連性は低いと言えそうである。

以上のことから、テレビゲーム遊びとパソコンへの関心について、どんなことが言えるだろうか。

今回の調査データから見る限り、テレビゲームに熱中した経験がパソコンを使うのに積極的に役立っているという結果は見いだせなかった。同じ電子メディアでも、テレビゲームに対する興味とパソコンに対する興味とはかなり異なるようである。パソコンは、すぐに好きなゲームを楽しめる専用機と違って、さまざまなことができる代わりに、それにふさわしい準備や命令をしなければ思うように動いてはくれない。裏技やバグを見つけるほどにゲームに習熟していたとしても、パソコンとなると小学生では、まだできることが限られている。それだけに、勝手が違うと感じたり、面白味にかけると思ったりするのだろう。テレビゲーム体験の真価が問われるのは、パソコンの優れたインタラクティブ性を十二分に活用できるようになってからかもしれない。

もちろん、これだけのデータだけで結論を導き出すことには慎重でなければならない。なぜなら、テレビゲームならではのインタラクティブな操作性やバーチャルリアリティーを体験したことの意味は、質問紙ではなかなか測定することができないからである。テレビゲームが完全に子どもの文化に取り入れられているのに対して、パソコンは現段階では未知の要素が強い。この段階で両者を単純に比較することには多少無理があるのかもしれない。近い将来、パソコンが小学生にとってもっと身近な存在になった時点で、もう一度検証してみることが必要だろう。ただ、少なくとも、現時点では、おとなが思うほどには、テレビゲームの延長線上にパソコンがあるわけではなさそうである。

図3 1 パソコンのイメージ × テレビゲームへの熱中度

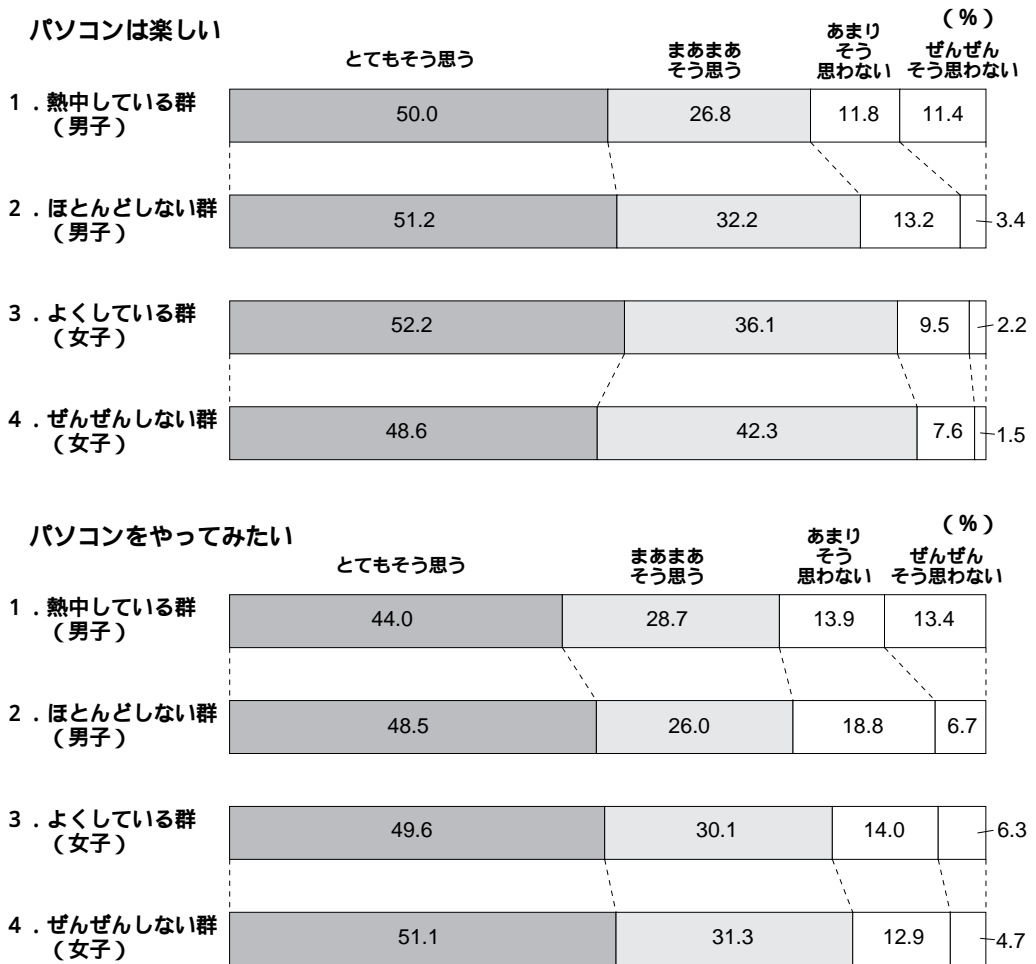
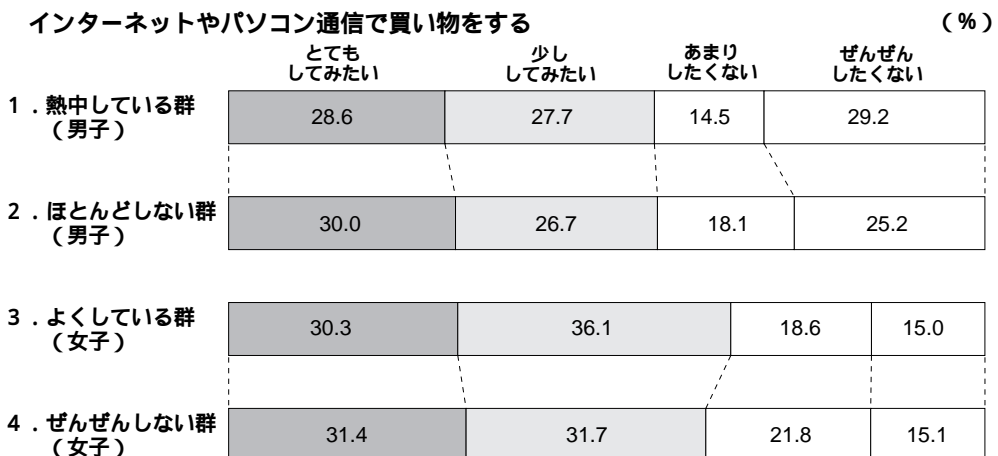
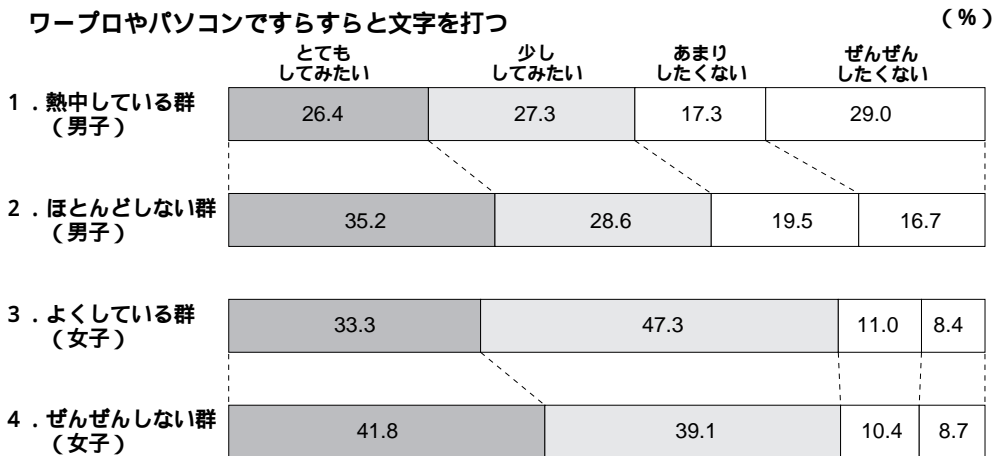
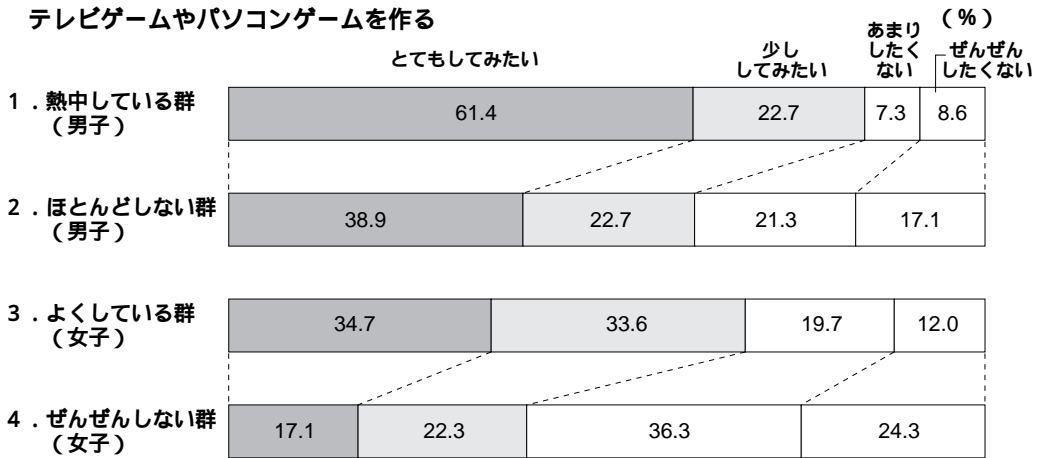


図3 2 将来してみたいこと × テレビゲームへの熱中度



4

電子メディアと友だちづきあい



子どもたちが電子メディアに親しむことの危惧の1つに、現実世界と仮想世界の乖離があげられる。テレビゲームやパソコンなどの電子メディアにのめり込むと、人とのふれあいの時間が少なくなり、対人関係がうまくいかず、犯罪や閉じこもりなどの問題行動を生む背景となるという見方である。メディアが提供する仮想現実に入り込むことで、現実世界における人間同士や自然とのつきあいが不十分になりはしないかと考える。そこで、子どもたちの現実世界への志向性、つまり友人関係の得手不得手とメディア志向性、とくにテレビゲームとパソコンへの志向性の関連について探っていこう。

友だちづきあいが得意であるかを探る質問として、次の4つを設定した。

- 1．友だちがたくさんいる
- 2．友だちは、みんな親切にしてくれる
- 3．誰とでも仲よくなれる
- 4．友だちに自分の意見をはっきり言える

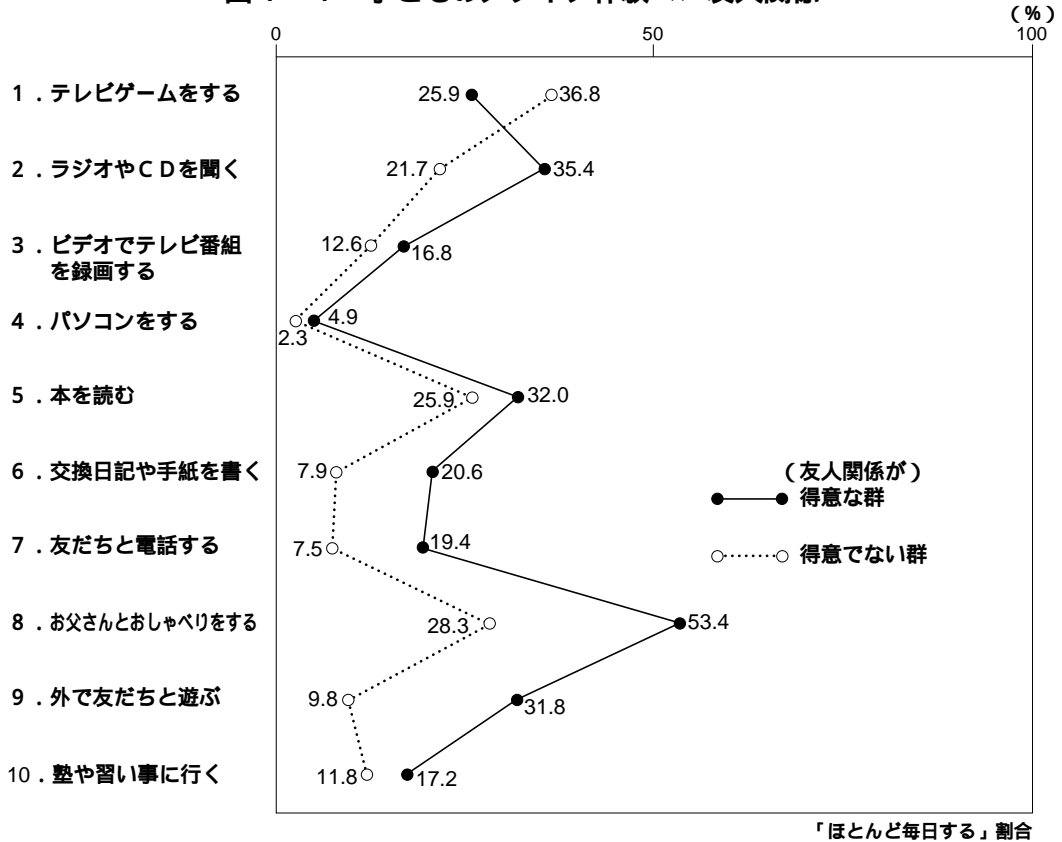
この4つの質問の合計点が高いグループ(全体の20%)を「友人関係が得意な群」、合計点が低いグループ(全体の28%)を「友人関係が得意でない群」とした。そして、この両者のメディア体験を比較した。

図4 - 1は子どもの友人関係と子どもの直接および間接体験の関連をみたものである。数値は「ほとんど毎日する」割合を示している。友人関係が得意でない子どもの方がテレビゲームをする割合が高くなっている。それ以外

の体験については、メディア体験、人と人とのふれあい、自然体験を問わず友人関係が得意な者の方がより多く体験している。

テレビゲームについてももう少し詳しくみてみよう。図4 - 2によると、友人関係が得意

図4 1 子どものメディア体験 × 友人関係



でない群の方がテレビゲームにより多く親しんでいることがわかる。表4-1をみると、「一日中、ゲームをしていたい」と考えるのは友人関係が得意でない群の方に多い。しかし、多様なテレビゲームの楽しみ方、つまり

裏技やバグを見つけたり、キャラクターの性格や物語を想像するのは友人関係が得意な群に多いことがわかる。

図4 2 テレビゲームの好き嫌い × 友人関係

(友人関係が)	(%)		
	とても好き	まあまあ好き	あまり好きでない+嫌い
得意な群	48.0	40.0	12.0
得意でない群	55.1	33.1	11.8

表4 1 テレビゲームの遊び方 × 友人関係

	(%)	
	友人関係	
	得意な群	得意でない群
1. 裏技やバグを見つけるのが好き	67.1	> 61.1
2. 同じゲームを何度も繰り返しやって、すみずみまで知りつくしたい	58.1	57.7
3. ゲームネタの本やアニメを見るのが好き	56.4	56.3
4. キャラクターの性格や物語を想像するのが好き	50.7	> 43.7
5. 一日中、ゲームをしていたい	35.8	< 49.5

「とても」+「少し」その割合

誰とテレビゲームをするかについて比較すると、図4-3のとおり、友人関係が得意でない群は「1人で」遊ぶことをより多く好み、友人関係が得意な群はむしろ「友だちと」一緒に遊ぶことを好むようである。

次に、パソコンと友人関係について検討してみよう。パソコンに対するイメージを比較

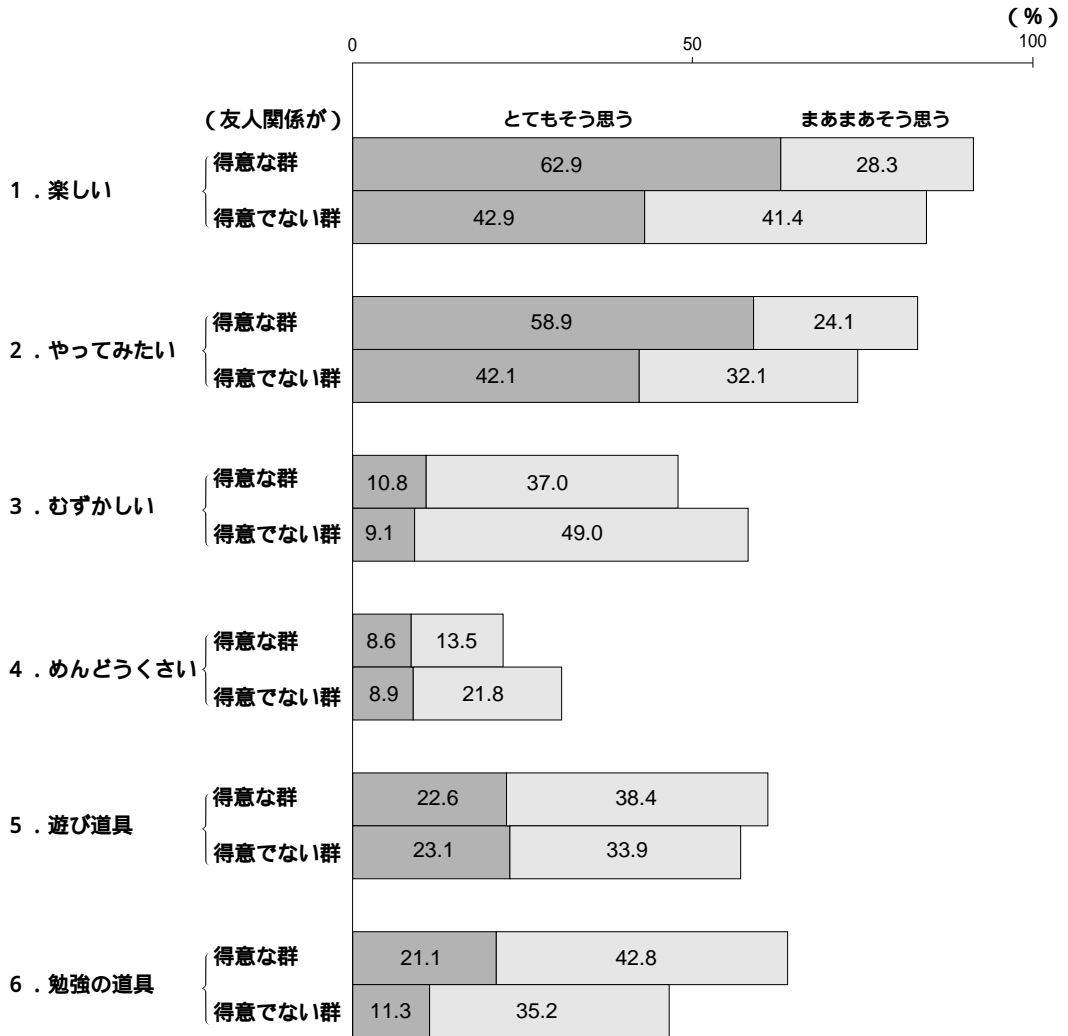
すると、図4-4にみられるように、友人関係が得意な群はパソコンに対して「楽しい」「やってみたい」といったプラスのイメージをより強く持っており、反対に、友人関係が得意でない群の方が「むずかしい」「めんどくさい」というマイナスのイメージを抱いている傾向にある。

図4-3 誰とテレビゲームをするか × 友人関係

1人で		(%)		
(友人関係が)	よくする	ときどきする	あまり+ぜんぜんしない	
得意な群	50.2	25.5	24.3	
得意でない群	57.3	24.0	18.7	

友だちと		(%)		
(友人関係が)	よくする	ときどきする	あまり+ぜんぜんしない	
得意な群	42.1	40.9	17.0	
得意でない群	31.8	41.6	26.6	

図4 4 パソコンのイメージ × 友人関係



また、将来のメディア使用の意欲について表4-2をみてみよう。「テレビゲームやパソコンゲームを作る」と「ワープロやパソコンですらすらと文字を打つ」という項目では明確な差はみられないが、「メディアを使って買い物をしたり、メールをやりとりする」あるいは「テレビ番組や新聞を作る」といったインタラクティブな活動に対する興味は、対人関係が得意な群に高くなっている。

ここで友人づきあいと電子メディアの関係についてまとめてみよう。テレビゲームとパソコンでは、様相が異なることがわかった。友人づきあいが得意でない子どもの方が、テレビゲームに対する志向性が高い。しかし、パソコンに関しては反対の関連がみられた。つまり、友人づきあいが得意な子どもの方がむしろパソコンの興味や志向性が高いということである。

パソコンの世界に親しむ子どもたちは、現実の友人とのつきあいにも親しんでいるようである。しかし、テレビゲームの世界と現実世界には非連続的なギャップがあるかのようにみえる。テレビゲームはそれ自体で1つの完結した仮想現実を作り上げることが可能であり、現実の友人とのつきあいから退却して、代替現実としてのテレビゲームにのめり込むことができる。しかし、パソコンの世界は、それ自体で完結した世界にはなり得ず、むしろ生身の人間関係との共通部分がより多く見いだされるということではないだろうか。それはパソコンがインターネットのようにコミュニケーションの道具として用いられていることと、今の小学生にとってまだむずかしいパソコンを操るために、先生や友人などのサポートや指導が必要であるためであろう。

表4 2 将来してみたいこと × 友人関係

(%)

	友 人 関 係	
	得意な群	得意でない群
1. テレビゲームやパソコンゲームを作る	63.4	62.1
2. ワープロやパソコンですらすらと文字を打つ	73.9	66.7
3. インターネットやパソコン通信で買い物をする	67.9	> 58.3
4. コンピュータを使って、知らない人と手紙をやりとりする	60.1	> 38.8
5. 自分でテレビ番組や新聞を作る	56.5	> 34.7

「とても」+「少し」してみたい割合

5

情報環境としての家庭と学校



今回のサンプルの3分の1以上の家庭にはパソコンが置かれ、多くの小学校ではメディア教育に熱心に取り組んでいる。家庭や学校にパソコンなどの電子メディアが存在し、親や教師がメディアを使うことに対して積極的であると、そのような環境に生きる子どもた

ちも電子メディアを積極的に利用することが予想される。本章では、子どものパソコンの使用経験、イメージ、使用意欲が家庭環境と学校の環境によってどのように影響するのかを詳しくみていこう。

情報環境としての家庭)))

まず、家庭環境である。13ページの図1 - 1にあげたように、電子メディアの各家庭への普及は、パソコンが36%、ワープロが60%、ファックスは34%である。図5 - 1にあるとおり、パソコンがある家庭では、パソコンを使ってゲームをしたり、絵を描いたり、ハガキやカードを作り、インターネットでホームページを見るなど、パソコンの使用経験も当然のことながら増えている。

では、パソコンに対するイメージはどう変化するだろうか。家にパソコンがあると、パソコンを楽しいものとイメージし、むずかしいと思わなくなるなど、子どものパソコンへのイメージを若干肯定的な方向へ導いている。しかし、「やってみたい」「めんどくさい」と感じることはほとんど差がないし、パソコンの用途についてもイメージに違いはみられない。家庭におけるパソコンの所有は、子どものパソコン使用経験を大きく規定している

ものの、パソコンに対するイメージは、意外に家庭にパソコンを持たない子どもと変わらないようである。

今回のサンプルでは12%の父親がパソコン通信やインターネットといった比較的高度なパソコンの使い方をしている。そのような父親がいた場合、図5 - 2にみるように、子どものパソコン利用もかなり影響される。パソコン通信に限らずさまざまな用途でパソコンをより多く使用するし、パソコンに対するイメージもむずかしさ、めんどくささなどの否定的な要素が減っていることがわかる。

これらのことから、家庭にパソコンがあり父親がパソコンを活用している姿は、子どもにとってメディア活用モデルとなり、パソコンに触れる機会を増やし内容も多様になり、パソコンに対する抵抗感を弱める効果があるようだ。

図 5 1 パソコンの使用経験 × 家庭のパソコン所有

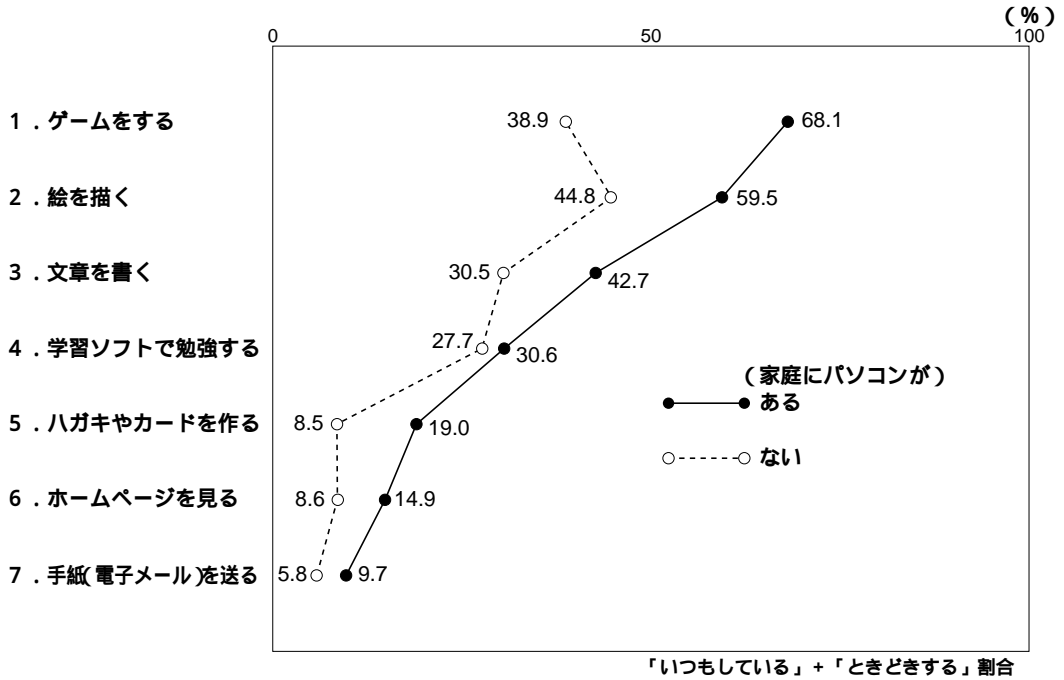


図 5 1 パソコンのイメージ × 家庭のパソコン所有

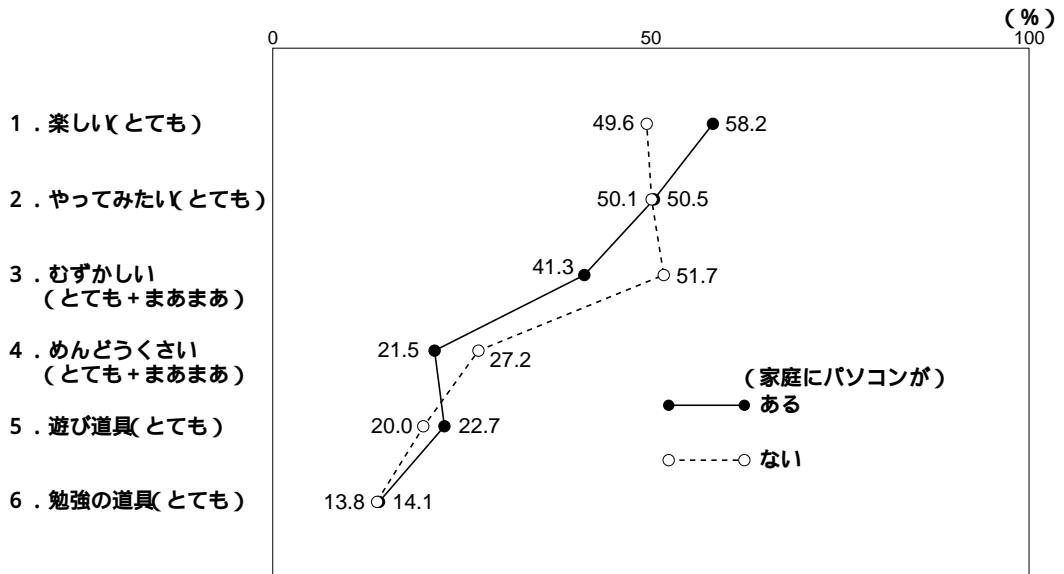
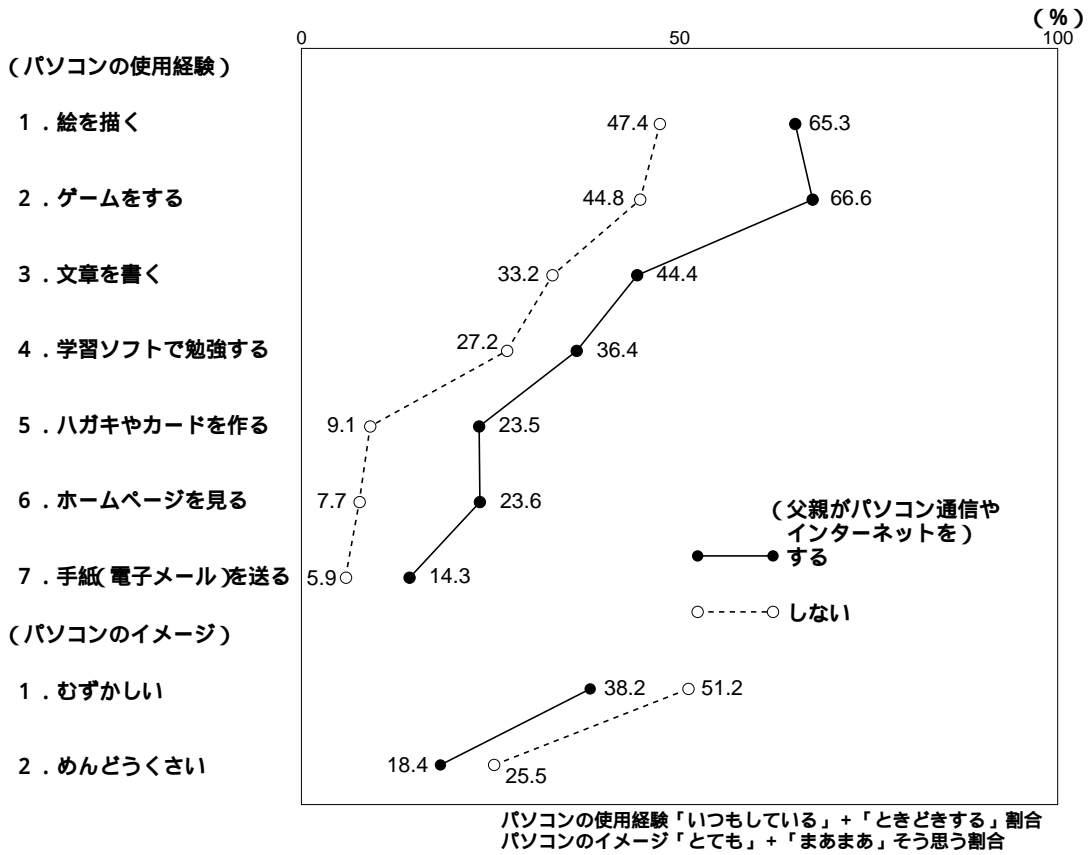


図5 2 パソコンの使用経験・イメージ ×
父親がパソコン通信などを行っている



情報環境としての学校)))

次に、小学校におけるコンピュータ教育と子どものパソコン経験とのかかわりについて考えてみよう。

すでに述べたように、今回の調査対象校14校のうち、コンピュータ教育に先導的に取り組んでいる学校は9校である。また、担任教師へのアンケートによると、コンピュータ教育に取り組んでいる学校のうち、40台以上のコンピュータを使用できる学級は66%であるが、「週1～2回以上」コンピュータを活用している学級は57%でしかない。逆に学校としてはコンピュータ教育に取り組んでいない場合でも36%の学級がコンピュータを「月1～2回以上」利用している。コンピュータ利用の実態は学校単位よりも学級単位で分析する方がより正確なデータが得られるようだ。コンピュータ教育に学校として取り組み、「週1～2回以上」授業でパソコンを使用しているクラスの子どもたち（以降、コンピュータ教育に熱心な学級とする、 $n = 828$ ）と、学校としてコンピュータ教育に取り組んでおらず、授業でもコンピュータを使用していないクラスの子どもたち（同熱心でない学級、 $n = 281$ ）の2つのグループを比較してみよう。

図5-3をみると、子どものパソコン経験をたずねた7項目のいずれの項目でも、コンピュータ教育に熱心に取り組んでいる場合とそうでない場合とでは、大きな差が生まれている。とくに「したことがない」率に注目し

てほしい。パソコンで「ゲームをする」経験にはそれほどの差がないが、「文章を書く」「絵を描く」「ホームページを見る」「電子メールを送る」「学習ソフトで勉強する」などの経験は25%以上の開きがある。学校のコンピュータ教育は子どものパソコン経験を豊かにする効果があるようだ。

同様に、子どもがパソコンに対して抱くイメージをコンピュータ教育に熱心な学級とそうでない学級で比較すると、パソコンを「むずかしい」と思う率は、熱心な学級の方が低い（図5-4）。パソコンが「楽しい」あるいは「やってみたい」と回答する率はコンピュータ教育に熱心な学級の子どもたちの方がやや高い傾向にある。また、熱心な学級ほど、子どもたちはパソコンを「遊び道具」としても、「勉強の道具」としてもイメージする率が高くなっている。

パソコンを授業で頻繁に利用する場合、子どもにとってパソコンは、楽しい道具であると同時に、解決しなければならない課題と感じられている側面もある。学校生活の中で、パソコンに多く触れれば触れるほど、ゲームなどで遊ぶこともできるし、課題として修得しなければならないという必然性も帯びてきて、より身近な道具としての現実性が高まるようである。これは、まさに電子メディアの多機能性を象徴している。

図5 3 パソコンの使用経験 × 学校のコンピュータ教育

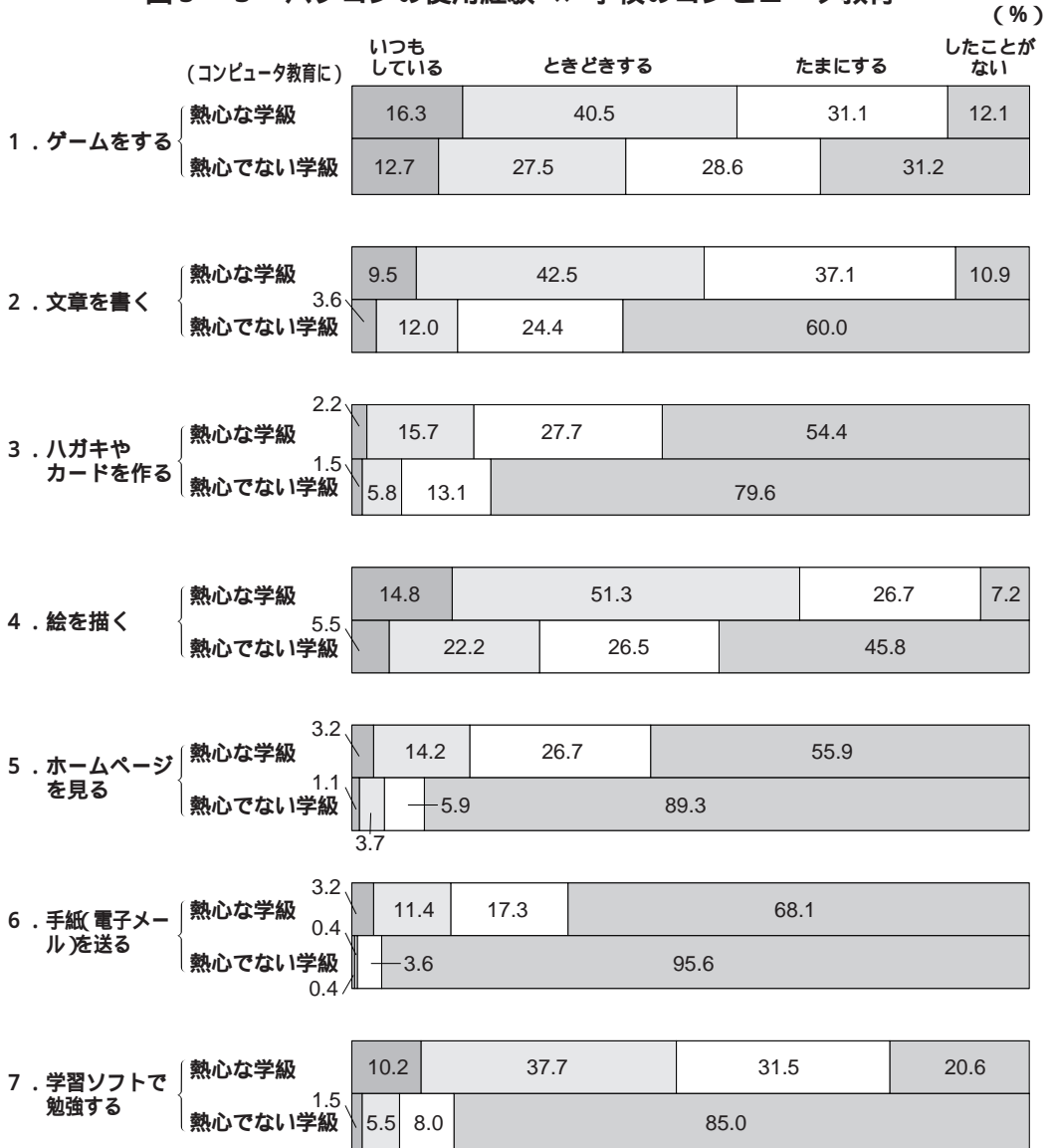


図5 4 パソコンのイメージ × 学校のコンピュータ教育

(コンピュータ教育に)		（％）			
		とても 思う	まあまあ 思う	あまり そう 思わない	ぜんぜん そう 思わない
1. むずかしい	熱心な学級	7.7	42.0	38.3	12.0
	熱心でない学級	11.5	41.8	28.4	18.3
2. めんどくさい	熱心な学級	7.8	21.0	41.3	29.9
	熱心でない学級	12.2	15.4	42.3	30.1
3. 楽しい	熱心な学級	53.2	36.2	8.7	1.9
	熱心でない学級	44.7	35.0	12.1	8.2
4. やってみたい	熱心な学級	47.0	32.0	15.5	5.5
	熱心でない学級	44.4	30.2	12.7	12.7
5. 遊び道具	熱心な学級	24.2	39.3	29.4	7.1
	熱心でない学級	20.8	35.5	26.9	16.8
6. 勉強の道具	熱心な学級	15.1	43.2	27.5	14.2
	熱心でない学級	9.0	24.5	26.3	40.2

このように、パソコンの多様な使い方の経験は、将来パソコンを活用しようという意欲を向上させるようだ(図5-5)。コンピュータ教育に熱心な学級は「すらすらと文字を打つ」「ゲームを作る」「メールをやりとりする」「テレビ番組や新聞を作る」「インターネット

などで買い物をする」などいずれの項目でも、将来の多様なパソコンの活用に対してより積極的である。それと同時に、各項目において「ぜんぜんしたくない」という子どもたちの消極的な反応も低減させている。

図5 5 将来してみたいこと × 学校のコンピュータ教育

(コンピュータ教育に)		(%)			
		とてもしてみたい	少ししてみたい	あまりしたくない	ぜんぜんしたくない
1. ワープロやパソコンですらすらと文字を打つ	熱心な学級	33.7	37.0	17.8	11.5
	熱心でない学級	29.2	39.4	12.5	18.9
2. テレビゲームやパソコンゲームを作る	熱心な学級	38.9	26.3	23.2	11.6
	熱心でない学級	27.9	30.4	17.1	24.6
3. コンピュータを使って、知らない人と手紙をやりとりする	熱心な学級	23.5	28.4	27.7	20.4
	熱心でない学級	14.6	19.3	27.5	38.6
4. 自分でテレビ番組や新聞を作る	熱心な学級	18.4	28.1	30.7	22.8
	熱心でない学級	13.3	19.4	28.3	39.0
5. インターネットやパソコン通信で買い物をする	熱心な学級	31.8	31.8	19.1	17.3
	熱心でない学級	24.3	30.0	18.9	26.8

これからのコンピュータ教育への指針)))

今回の調査では、コンピュータ教育に先導的に取り組んできた学校に多く協力をいただいた。そこで、とくに熱心にパソコン教育に取り組んでいる学級の子もたちに注目することで、これからのコンピュータ教育のあり方について考えてみよう。

分析の対象は、学校全体としてコンピュータ教育に取り組み、クラスにおいてもパソコンの使用頻度が高い27学級、828名の子もたちである。これをさらに、家庭にパソコンがある子どもとそうでない子どもに分けてみよう。家庭的な条件が子どものパソコン経験などに大きな影響を及ぼすので、家庭のパソコンの有無によって別々に分析する方が、学校教育の影響がより明確にみられるからである。

また、おもしろいことに、教師にたずねた授業頻度で最も高い学級を選んでいるのだが、子どもに授業でパソコンを使うことがどれく

らいあるかとたずねると、「よくある」と回答した者は49%、「ときどきある」と答えた者が46%であった。子どもの見方と教師の捉え方の違いをうかがわせるものである。そこでさらに、授業でパソコンをよく使うと答えた者とそれ以外と答えたグループに分けた。

1) 家庭にパソコンがある子どもたちの場合

表5-1の左側の欄をみてほしい。授業でのパソコンの使用回数が多いと子どもが捉えているほど、パソコンを使う機会や場所が広がり、使用経験が多様になり、パソコンへのイメージが肯定的になり、パソコンを使ってやってみたいことも多くなる。

また、学校の休み時間に使う率の高さ(66%)をみると、いわゆるコンピュータ教室ではなくて、子どもがある程度自由にパソコンを利用できる条件が整っている。子どももそれだけ能動的にパソコンに向かっているのだろう。

表5 1 コンピュータ教育を熱心に取り組んでいる学級における
コンピュータ授業の量とパソコンの経験・イメージ・親和性 (%)

家庭にパソコンがあるか 授業でのパソコンの使用	ある		ない	
	よくある	それ以外	よくある	それ以外
(パソコンを使う場所・機会) (よく+ときどき) 学校の休み時間に 学校のクラブや委員会で 友だちの家で(ある者すべて) 科学館や博物館などで	65.9	>> 25.2	50.0	>> 33.6
	28.1	>> 12.8	13.2	11.0
	28.8	> 20.8	32.8	> 25.9
	30.2	>> 15.6	15.9	12.7
(パソコンの使用経験) (いつも+ときどき) ゲームをする 文章を書く ハガキやカードを作る 絵を描く ホームページを見る 手紙(電子メール)を送る 学習ソフトで勉強する	78.0	>> 67.9	55.4	>> 41.3
	60.2	>> 45.5	65.5	>> 37.0
	31.6	>> 14.3	22.3	>> 7.2
	75.4	>> 64.2	71.2	>> 57.1
	30.8	>> 8.9	18.3	13.8
	27.3	>> 7.4	15.5	> 9.8
	63.8	>> 32.4	59.9	>> 37.3
(パソコンのイメージ) (とても+まあまあ) むずかしい めんどくさい 楽しい(とてものみ) やってみたい(とてものみ) 遊び道具 勉強の道具	40.6	< 47.8	50.0	54.9
	19.6	<< 30.8	25.9	< 35.0
	65.7	>> 54.9	55.0	>> 44.0
	58.0	>> 40.6	49.8	> 42.5
	70.0	68.9	59.5	60.7
	64.4	>> 42.7	65.4	> 55.7
(パソコンの活用意欲) (とても+少し) すらすらと文字を打つ ゲームを作る 知らない人とメールをやりとり 自分で番組や新聞を作る パソコン通信などで買い物 (とてものみ)	78.9	>> 68.9	68.7	71.7
	72.4	> 63.7	62.3	64.6
	62.0	>> 51.1	52.4	47.6
	56.3	>> 43.7	44.5	43.9
	45.1	>> 26.9	32.9	> 26.4
(性格・対人関係など) 友だちがたくさんいる (とても+少し) スポーツが得意(とても) 勉強が得意(とても+少し) 外遊びが好き	88.7	88.7	93.6	> 83.7
	24.6	27.4	30.2	> 23.1
	40.6	35.8	27.1	23.6
	49.7	54.5	58.3	>> 47.7

>は項目間の数値の差が5%以上、>>は10%以上

また、表5 - 2をみると、友人関係が良好であることがパソコンへのイメージとかかわっている。友だちがたくさんいて友だちから親切にされている子どもの方が、パソコンを遊びの道具として捉え、「すらすらと文字を打ちたい」「電子メールのやりとりをしたい」という意欲が高い。パソコンは人間関係の仲立

ちのツールとしての役割もあるようだ。テレビゲームやパソコンゲームを作りたいという意欲は、友だち関係以外に、機械の仕組みへの関心に裏づけられている。また、あきっぽい性格の子どもはパソコンを「むずかしい」と思う傾向がある。

表5 2 コンピュータ教育を熱心に取り組んでいる学級における子どもの対人関係・性格とパソコン・イメージ、パソコンでしてみたいこと

(%)

【パソコンが家にある場合】				
	友だちはみんな親切だ		友だちがたくさんいる	
	はい	いいえ	はい	いいえ
パソコンは遊びの道具	70.3	> 62.9	72.2	>> 48.4
すらすらと文字を打ちたい	76.6	>> 56.7	75.8	>> 56.7
メールのやりとりをしたい	59.0	>> 40.5	50.9	> 42.9
	友だちが持っている物が欲しくなる		機械を分解して中を知りたい	
すらすらと文字を打ちたい	80.0	>> 56.9	54.6	50.0
ゲームを作りたい	73.9	>> 61.4	76.1	>> 60.1
	あきっぽい			
パソコンはむずかしい	52.1	>> 30.7		
【パソコンが家がない場合】				
	友だちはみんな親切だ		新しいことを試すのが好き	
	はい	いいえ	はい	いいえ
パソコンは遊びの道具	61.1	58.3	61.1	58.4
パソコンは勉強の道具	63.9	>> 44.7	62.4	>> 50.0
メールのやりとりをしたい	53.6	>> 29.1	52.7	>> 36.3
買い物をしてみたい	65.7	>> 50.0	63.9	60.5
テレビ番組や新聞を作りたい	47.2	>> 29.0	46.9	>> 30.8
	意見をはっきり言う		誰とでも仲よくなれる	
パソコンは勉強の道具	64.4	>> 52.5	63.5	>> 53.4
テレビ番組や新聞を作りたい	48.4	>> 36.1	49.3	>> 32.5
	機械を分解して中を知りたい			
ゲームを作りたい	70.8	>> 56.3		

> は項目間の数値の差が5%以上、>> は10%以上
 はい「とても」+「少し」 そう・いいえ「少し」+「ぜんぜん」 違う割合

2) 家庭にパソコンがない子どもの場合

ふたたび表5 - 1に戻って、右側の欄をみてみよう。ここでも家庭にパソコンがある場合と同様に、授業でパソコンを使うことがよくある場合には、休み時間中のパソコン使用が増えるし、友だちの家でパソコンに触る機会も増える。経験の内容も豊富になり、パソコンのめんどくささが低減し、楽しさが増加する。

ただ、パソコンを活用しようという意欲はあまり育たず、オンラインでの買い物をしたという気持ちがやや増加している程度であった。むしろ、生活や対人関係で、友だちが多くなり、スポーツが得意で外遊びが好きなこととパソコンを授業でよく使用することが関連しているのは、興味深いことである。

また、表5 - 2をみると、子どもの友人関係が良好で、とくに「友だちはみんな親切だ」「誰とでも仲よくなれる」と思える子どもはパソコンを勉強の道具として捉え、メールのやりとりや買い物にパソコンを活用し、テレビ番組や新聞作りなど情報発信をしてみたいと考える傾向がある。

ただ、ここでは人間関係を結ぶツールというよりも、「新しいことを試したい」という進取の気性と「機械を分解して中を知りたい」という好奇心が背景にあって、それらに支えられながら、「意見をはっきりと言える」、つまり自分を主張できる子どもがパソコンを利用

したいと思うようである。

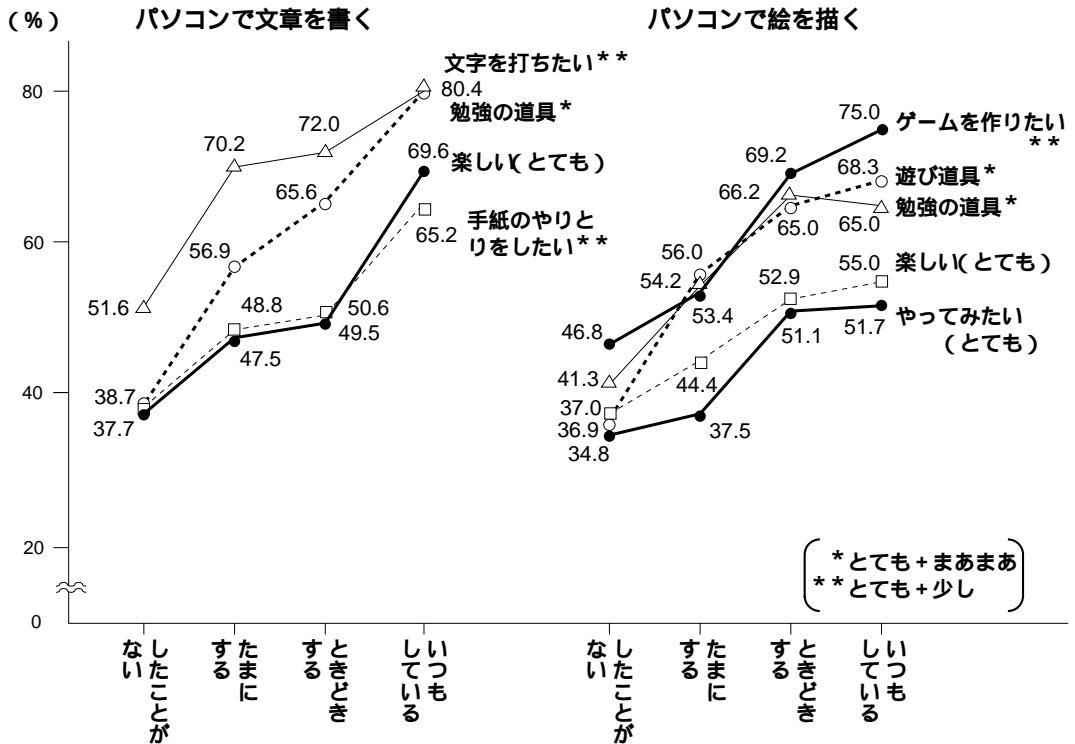
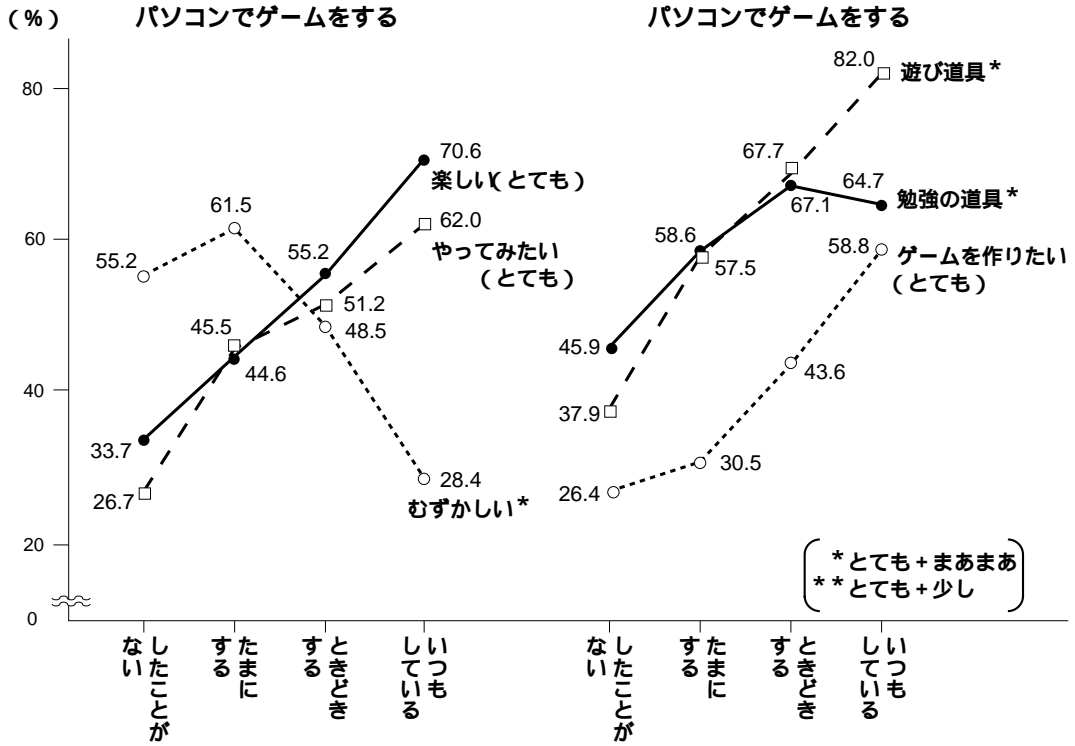
これらのことから、パソコンを学校で使うことの効果は、家庭にパソコンがなく、学校で積極的にパソコン教育を行っている場合にもっとも鮮明に現れる。では、学校でのコンピュータ教育を通してどのような経験を重ねれば、パソコンのイメージが肯定的になり、活用意欲が増すのだろうか。

図5 - 6をみてみよう。パソコンでゲームをすることや学習ソフトで勉強することは、パソコンのむずかしさやめんどくささといったイメージを低減させる効果がある。それに加えて楽しさや、やってみたいという魅力子どもに感じさせ、しかもその頻度が高いほど効果も高い。ゲームの場合は遊びの道具として、学習ソフトの場合は勉強の道具としてのイメージを強めるが、ゲームにおいては学習のツールとしての認識も高めている。

したがって、パソコン教育の導入は、ゲーム感覚のソフトから入って学習ソフトへと進む方が、子どもの抵抗感を薄めて意欲を高めることができる。パソコンで絵を描くことも有効である。

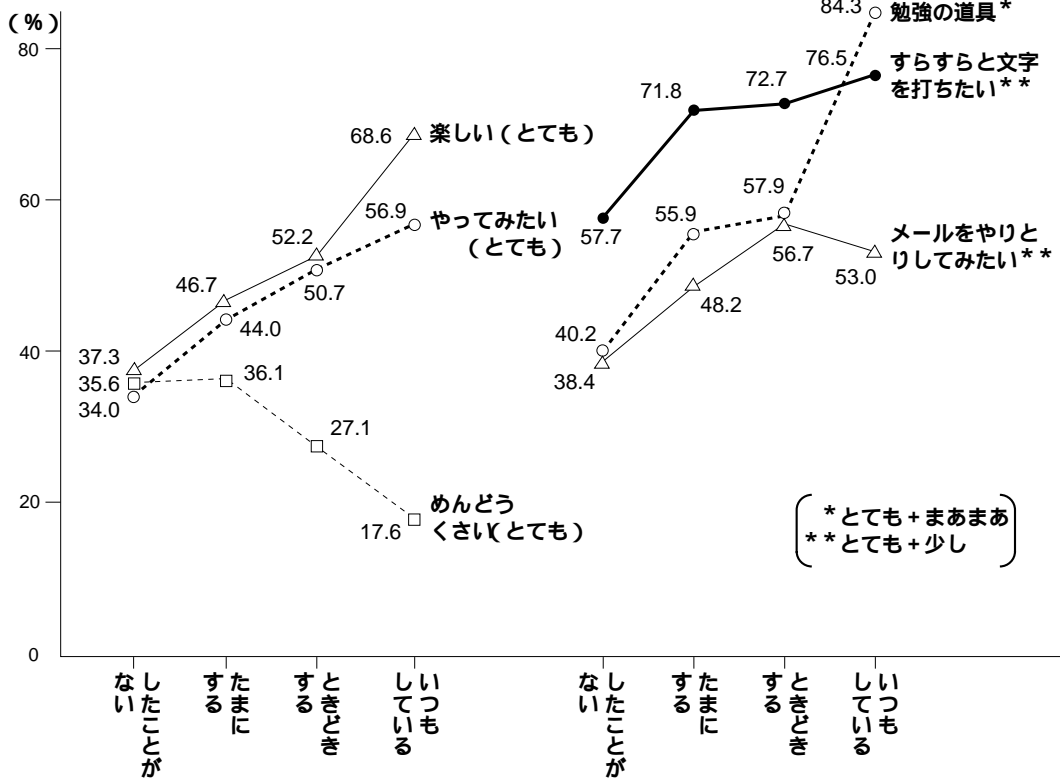
ただ、ゲームにしても学習にしても、たまにするだけであれば、子どものパソコンへの抵抗感を低めることはできない。できるだけ頻繁に触られるようにした方がいいようである。自由な活動の中で自分で使ってみることが大切であろう。

図5 6 パソコンを使った経験とパソコンのイメージや将来してみたいこと
(パソコンを重点的に使っている学級の、家にパソコンがない子どもについて)



パソコンで学習ソフトを使って勉強する

パソコンで学習ソフトを使って勉強する



〔対 談〕
電子メディア時代の
児童福祉



対 談

「電子メディア時代の
児童福祉」

福田垂穂氏（明治学院大学名誉教授）

VS

深谷昌志氏（尚美学園短期大学教授）

〔はじめに〕

神戸の中学生問題に関連して、「少年法」のあり方に社会的な関心が集まっている。そこで児童福祉の第一人者である福田垂穂先生に、福祉の観点から児童問題を語っていただくことにした。

（深谷）

少年犯罪のピークは16歳

深谷 最近、加害者として中学生が絡んだ凶悪な犯罪が起き、それに関連して「少年法」についての論議がさかんですが、本日は児童福祉の草分けの第一人者として知られる福田垂穂先生においでいただきました。早速「少年法」についてお聞きしたいと思います。これは戦後すぐに作られたのですか。

福田 昭和23年です。戦前は、大正11年の旧少年法があり、司法省監督下の少年審判所がありました。戦後は最高裁が監督する家庭裁判所で、少年関係と家族関係の問題を扱うようにしたのです。

深谷 理念としては、やはり子どもを守るという考え方だったんですか。

福田 戦前の「少年法」「少年教護法」を廃し、もっと教育的、福祉的な観点から少年を処遇しなければいけないということできたのが新しい「少年法」です。刑事罰とはぜんぜん違う概念で、少年の保護と健全育成とを目的として家庭裁判所が主として扱うことになっています。またこの「少年法」では16歳未満の少年は、たとえ刑事罰に相当する犯罪を犯したとしても、検察庁には送れないことになっています。そして審判の結果というのば「保護処分」しかありません。

深谷 保護処分といいますと、少年院に送るということですか。

福田 地域の中で保護観察という保護処分もあります。それから児童相談所を経て、教護院（来年の4月から名称が児童自立支援施設となる）もしくは養護施設（同じく児童養護施設となる）に送致する、あるいは少年院に送致する。審判の結果としてはこの3つしかありません。

深谷 教護院というのは少年院とは違うのですか。

福田 処罰するというよりは、その子のトータルなパーソナリティを見守りながら、教育的、福祉的見地から教育保護する施設で、児童福祉施設の中に入っています。

ちなみに、少年院は法務省の管轄です。少年法では20歳未満が少年ですから、刑事罰に相当する犯罪を犯した者を全部まとめて刑法犯少年と言っているわけです。しかしわが国では、刑事責任を問えない年齢を14歳未満と定めています。それで13歳までは刑事罰に相当する行為があっても刑法犯少年とは言わないで、触法少年と呼んで、その処遇はいっぺん児童相談所へ送るのです。児童相談所では本人や家族のことを考えた上で、これは家庭裁判所の審判に付する方が適切だろうと思われる者についてはもう一度家庭裁判所へ戻すわけです。ですから、14歳未満は検察庁へ送られることはありません。

深谷 制度の問題ですか。

福田 法律でそう決められているんです。

深谷 戦後すぐですから、アメリカとか諸外国の影響を受けて作られたと思うのですが、イギリスなどではかなり少年法を変えたとかうかがっておりますが。

福田 年月を経れば、社会や文化状況も変わります。少年たちや少年非行の性質も変わっていきます。現在、日本では刑法犯少年、道路交通法違反、薬物の乱用などいろいろ含めて、少年非行は年間20万件以上に上ります。中でも強盗や傷害、あるいは強姦など強力犯といわれる凶悪犯が増えています。しかも20万件のピークがどこにあるのかといえば、16歳、15歳、次いで14歳なんです。

深谷 17、8歳くらいかと思いましたが…。

福田 数から言えば、16歳がピークです。

深谷 中学3年生くらいですか。

福田 高1、中3、中2ときて、それから17歳、18歳、19歳と、減っていく。

深谷 ピークの年齢は少し下がってきている感じですね。

福田 下がっています。そしてその中には、凶悪犯罪もあります。もっとも最近の「14歳の少年による小学生殺人」は非常に特異なケースです。ですからこれをすぐ一般化して、社会的にどうだからこうなってしまったというような言い方は避けなければいけません。あの事件に関して、新聞やテレビに登場していろいろコメントなされた犯罪心理学者や教育評論家といった方々が、一様に「14歳」にショックを受けたとおっしゃっている。もちろんショッキングな事件には違いありませんが、私も戦中派で軍隊の生活を経験し、終戦直前の世の中を知っている者にとっては、発言している年配の人たちを含めて、おとなは健忘症にかかっているんじゃないか、という怒りさえ感じます。なぜかといいますと、

福田垂穂（ふくだ・たりほ）氏

プロフィール

1924年生まれ。日本社会事業専門学校研究科卒業。明治学院大学卒業後渡米。ベッセル大学卒業。ハートフォード大学院修了。ホープ大学名誉人文学博士。旧制第七高等学校の学生時代から司法省少年保護団体にボランティア活動、卒業と同時に当時の戦災孤児・浮浪児と呼ばれた子どもたちと生活。児童養護施設、セツルメントハウス（アメリカ）のワーカーを経て、1957年以降1993年まで明治学院大学教授。この間、社会学部長、副学長、学校法人理事を歴任。明治学院大学名誉教授。1993年から1997年3月まで、東洋英和女子短期大学学長。東京都児童福祉審議会委員長、同青少年問題協議会副会長、ユネスコ本部児童と家庭環境プロジェクト顧問の他、社会福祉施設、青少年団体多数の役員。主な著書に『家庭論』（日本基督教団出版会）『親子関係の倫理』（岩崎学術出版社）『保育講座』（医歯薬出版）『明日の福祉』（中央法規出版）等がある。

福田
垂穂
氏



戦争中に国民学校6年を終えた14、5歳の少年たちをおとなが競って、少年航空兵、少年戦車兵、少年船舶兵に、どんどん送りこんだのですよ。集団殺人のために極端なまでに機能化した集団が軍隊です。その中に14歳の少年を送りこんだのです。

深谷 当時の数え年で15歳は、今でいうと14歳ですね。

福田 競い合って送りこんで、それを今になって「14歳が殺人した」と、びっくり仰天してみせるのは何だって、言いたくもなるんです。やはりそういうことをきちっと押さえてほしいと思いました。これに関連して申し上げますが、新しい「子どもの権利条約」でも大きな矛盾を抱えているんです。

深谷 その矛盾というのは何でしょうか。

福田 世界の国々が一致して18歳未満を児童としようと約束したのが今度の条約です。日本も遅ればせながら、94年批准を済ませて発効しました。この条約の中に、子どもたちが直接の敵対行為、戦闘行為に巻き込まれないようにとうたっているのに、一方で止むなく戦線に送るときには、17歳16歳15歳と、だんだん上の方から取っていきましょと。これは明らかな矛盾でしょう。おとなというのは、あるときは平気で子どもを殺人集団に投げ入れながら、「14歳が殺人を犯した、ショックだ」という。そういう矛盾を実はおとながたくさん抱えているんじゃないか。それを反省しなければいけないのではないかと、今度の事件ではつくづく思いました。

人が人を育てていない社会

深谷 「少年法」の適用年齢を下げようという議論も出ていますが、どう思われますか。
福田 「子どもの権利条約」はすでに187か国が批准や加盟を済ませています。つまり18歳以上は、成人としての立場を持っているということを世界中が認めたわけです。しかし日本は、権利条約の審議に当たっては、この条約を批准することで国内法の改正の必要はないと言い切ったんです。

深谷 どういうことですか。

福田 国会審議に回すときに、この条約の批准による国内法の改正は必要ないとわざわざ注釈をつけています。さらに予算措置も不要という条件つきで国会に回したのです。そのこと自体おかし。例えば条約で、児童の人権委員会を作って、モニタリングや助言をすることになりますが、それにもお金がかかるのです。ですからはじめから日本はそういうものに一切参加しないし、人も送らないつもりだなと厭味を言われてしまうのです。

それから国内法の改正の必要がないと言っていますが、日本の民法では20歳が成人です。でも18歳を成人とすべきじゃないかというのは世界の傾向です。ですから、18歳になったら確立した自我を持った市民として行動がとれるような、人格発達の保障を幼児期から18歳になるまでにどうするのかをもう一度問いなおさなければならないのです。そういう形でならば年齢を下げていく方が望ましいと思います。単に凶悪な犯罪が起こったから下げようというのではなくて、全体が18歳になれば、本当に自立した市民としての行動や責任がとれるような、これが本当の意味での人間教育であったり、社会性の発達であったり、あるいは人間関係の問題であったりということを含みますが、そういうアプローチが片一方で出てくるなら、選挙権も18歳で与えるべきでしょうね。

それから結婚も、20歳ではなくて18歳で、

自分たちの意志で結婚するようにもなるかもしれない。しかしその準備をどこでするかが問題です。それを今は家庭も社会も放棄してしまっている。本当の意味で子ども一人ひとりを受け入れて、それを大事にしながら同時に、今言ったような意味での、社会的成熟さを考えていこうとする受容的でアクセプティングな社会ではなくて、何でもかんでも、あれもいいこれもいい、誰も困らせてないからいいじゃないかと言って平気で売春するような高校生を放置しておく。許容的といいますか、パミッシブな社会になりすぎている。そこは抑えていかななくてはならないと思います。

ともあれ、今の青少年や児童は、人が人を育てていないという状況の中で育った。特にここ20年くらいはひどくなっているんじゃないかと思います。

深谷 人が人を育てていない、というのは物が人を育てているという意味ですか。

福田 子どもを育てている若い親自身が、人間とは何かということと向かい合っていないという意味です。ですから受容的ではなくて許容的な社会になりすぎているのです。

深谷 18歳を仮に自立のゴールとするなら、そこへ行くまでのステップを考えていかなければいけない。それについて何の議論もされなくて、「少年法」の適用年齢だけ下げるといのは、おかしいというわけですね。

福田 そうです。凶悪な犯罪が起こったから「少年法」の年齢を下げるべきだとか、検察官がかかわれるようにしようとか論議されていますが、その前にやるべきことがあるのです。

深谷 ところで、事件と関連して、ホラービデオをはじめとしてビデオの規制の問題が出ていますが、この問題はいかがですか。

福田 これはいわば、その社会が持っている倫理性や道徳性や美意識の水準の問題なんです。許容的な文化というか、むしろ露出狂的な文化をおとなたちが作り上げてしまって、そこに子どもを巻きこんでいる。例えば東京都が新しい青少年条例に加えた「買春」。これをわざわざ「かいしゅん」という奇妙な発



深谷昌志氏

音で読ませています。しかしこの「買春」で特に東南アジアに悪名を轟かせているのは日本の男たちでしょう。しかも日本に帰ってくれば、それ相当の立場にいる人までが平気でそういうことをやっている。こんなことをおとなたちがやるから、女の子たちがそういう風潮に巻きこまれて売春に走る。これ自体が今の日本の文化形態の中にある一種の物神崇拜、フェティシズムでしょう。ですから私は全体の社会が持っている倫理性、道徳性、同時に正しい意味でのエスティックな、審美的な、美意識がどのレベルにあるかということが問われるべきだと思います。それをすっかり崩してしまったのが今の日本の社会です。

罰則より教育の充実を

深谷 今、先生がおっしゃったことに関連しますが、10年ほど前ですか、東京都の青少年条例の淫行処罰規定のときに、先生が実質的な責任者として旗を振られて、東京都と長野県で淫行処罰規定を見送りなさいましたね。あのときの理念は何だったんでしょうか。

福田 やはり性というものをもっと大事にしようというのが第一です。人間の一生を通して、フロイディアンというリビドー、それ自体が生命への原動力としてのセクシュアル・ドライブ、性的衝動につながっていくのですが、それをどう発達段階に応じて、サイコセクシュアル、性心理的な発達をプラスの方向へと発散させていき、あるいは満たしてい

き、そしていい形で社会的に受け入れられる性関係、結婚、育児につなげていくかです。それをどこかで抑圧したままでは必ずニューロティックな、あるいはアソーシャル（非社会的）・アンチソーシャル（反社会的）な形で出てしまうのです。

そういうことをもっとみんなが真剣に考えて、小さいときから命の大事さ、小さいものを愛しみ育む心を、まず家庭の中で、夫婦がどういういい関係にあるかどうかを通して学習させることです。これは理屈ではない、子どもの生活の体験です。それを男女間の信頼関係と相互扶助と、相互尊敬へと、つないでいくか。そういう中から、だんだん性に対するいい形での発達と、向社会的なプロソーシャルな姿勢が出てきて、そして自分の価値観、自尊感情、そういうものが思春期になってから、いわば性衝動への耐性、トーランスになってくるんじゃないかと思います。

学校教育が知識のつめ込みばかりでは駄目です。家庭も学校もやはりそういうことを含めてきちんとした、広い意味での性教育をやらなくてはいけないんです。その方が今、遠い道のように、結局はいい結果を結ぶのです。

こういうことをしたらどうですか、こんなプログラムもやるべきだ、学校でこうしなくてはいけないだろうという示唆も提案し、いきなり罰則を作ることは反対したのです。しかし社会は、この10年間何をやってきたかといったら何もやっていないのです。

長野県は条例そのものがないのです。現状は一地方の条例で何かを考える対象ではなくて、これは日本全体に及ぶ現象です。人権侵害の最たる性犯罪は、確かに取り締まらなきゃいけないんですよ。これは条例ではなく法レベルの問題です。

大事な社会資源としての家族を考えよう

深谷 お話をうかがっていると、先生のバックボーンはいくつかおありだと思うんですが、1つにはキリスト教的なヒューマニズムみたいなものが強いようにお見受けしますが。

福田 私が申し上げているすべてがすぐにキリスト教的であるかどうかは別として、社会の倫理性など、関連もあるでしょうね。

深谷 先生のご専門は最初から福祉関係だったのでしょうか。



福田 最初は社会学です。

深谷 それでニューヨークへ行かれたんですか。

福田 アメリカでも大学は社会科学、ソーシャルサイエンスです。

深谷 ソーシャルワークを始められたのは？

福田 その当時は明治学院の社会学科の中に社会福祉専攻がありました。ですから学科は社会学ですが、内容は社会福祉です。

深谷 やはりアメリカで、おそらく戦後すぐの段階で、福祉を勉強なさるといのはだいぶ日本の感じと違っていましたか。

福田 ええ、その前に私は今の社会事業大学の研究科に行きました。そこで日本の社会事業をかじって、これはもっと勉強しなくてはいけないなど。その前にもう浮浪児たちとの生活がございましたね。で、明治学院へ行ったんですよ。それからさらに、これは大変なことだぞ、これはアメリカへ行かなくてはと思ってアメリカへ行ったんです。

深谷 大変なことというのは……。

福田 飛び込んだときにはとにかく放っておけないで、浮浪児たちとの生活を始めたのです。それが数年続いて、最初は健康で、そういう気持ちがあればいいだろうと思っていたのが、とてもそうではないとわかって社会事業大学の研究科へ行ったのです。さらに、アメリカでは大学院の実習の続きで、スラムのセトルメントハウスで仕事をしておりましたから、勉強と実践とがいつもつながっていました。また、大学院のときも宗教と社会福祉という科目がありました。いろんな宗教、例えばユダヤ教ではどう、キリスト教のこういう宗派ではこういう哲学とこういう理念でやってきた、この宗派では宗教的にこういう立場にたったから、あまり福祉の実践はしてこなかった……という、比較宗教とソーシャルサービスの実践という科目もとりました。

深谷 その頃はまだ、人種問題なんかはあまり大きくなっていない時代ですか。

福田 アメリカにいたのが 53年から 57年ですが、公民権運動がまさに動き出した頃で

した。

深谷 ちょうどきっかけになっていく頃ですね。

福田 マーティン・ルーサー・キングより若い人で、公民権運動のリーダーのひとりになったのが大学院の2年先輩の人でした。

深谷 アメリカに行きますと、ボランティアというのがいい意味で機能している社会ですね。日本は、どうもボランティアがうまく機能していないような気がするのですが。

福田 そういう言い方もありますね。しかし私はたまたま全国のボランティア活動の組織の委員長をしています、社会福祉協議会に登録している人たちの数だけでも 500万人を超えました。

深谷 そんなに多いんですか。

福田 特にここ10年くらいの日本のボランティアリズムに対する風土の変化というのは、大きいものがあるんじゃないかと思えます。それをうまく使いこなせてなかった理由は、組織化されなかったり、年齢がまちまちであったり……。

深谷 やっぱ女性の方が多いのですか。

福田 数から言えば、女性ですね。

深谷 若い人の意識はどうなんですか。

福田 これは、意識としては、以前に比べれば格段の差ですね。大学によっては学内にボランティアセンターを設けたり、担当の係員を置いて、いろいろな学生のボランティア活動を円滑にしていこうという姿勢も出てきています。

深谷 先生の場合には、国際会議にずいぶんお出になっていて、おそらく児童福祉なんかの問題を国際比較的にご覧になってこられていると思うんですが、僕らの印象だと日本の児童福祉というのは施設だけがあって、システムとしてうまく機能していないという感じがするのですが。

福田 法体系とサービスメニューは整えてあるが、実質は？ というのは日本の社会全体の問題でしょうね。例えば 94年が国際家族年でしたでしょう。国際家族年と児童の権利

に関する条約とはセットで出てきたものなのです。ですから、本当に児童をひとりのかけがえのない人格であり、権利の主体、同時に実践主体としてとらえる、年齢と成熟度に応じて、児童から権利主体になっていくという、その思想があるわけです。そうしなければいけないんだということを、まず条約で考えてそういうパーソナリティーが育っていく、いちばん大事な社会資源として、やはり家族を考えなきゃいけない。そういう目で見たら、世界中で今、家族がどんどんどんどん壊れていっている。そこで、世界規模でもう一度、社会的に基本の単位であり資源としての家族の再検討と再建を考える、これが国際家族年だったわけです。今のいろんな問題というのは、やはりそこです。

子どもが何をしているかわからない。子どもは家族の中で密室に閉じ込められている。テレビゲームをやっていると「早く勉強しなさい」と言われる子がたくさんいるという数字が出てきます。部屋に押し込んでおいて、押し込まれた部屋で、子どもが何に関心を持っているかということまでは親は知らうとしない。子どもが自分のビデオデッキを持ち、ホラービデオテープをたくさん持っていて、親はそれに気がつかないという、ちぐはぐな形になる。

対話を成立させる親子の関係を

子どものとき、どれだけ子どもらしい空想をする時間の余裕があり、自分の創造力、イマジナティビティーとクリエイティビティーと両方を満たす冒険の機会や仲間との関係があるかが大事です。

しかし、そういうものがみんな今はなくなってしまふ。テレビだって、これはまさにマスメディアですが、生まれたときから目に映っています。人間の脳は聴覚や視覚から発達していくので、情緒的な部分や感性はそのあとで発達する。しかし、その聴覚、視覚だけを最初から刺激して、それだけを事実とし

て注入してしまうと、それ以外のイマジナティビティーやクリエイティビティーが育たない、パッシブな、受け身の形での人格形成にならざるをえないんです。しかも、それが一方通行の関係でしかない。だから、今のパーソナルコンピュータの、それもネットワークになってからは、そのところが変わってきたのではないですか。一方通行じゃなくてバイラテラルな、あるいはマルチラテラルな、双方向性、あるいは複雑な相互関係がまさにネットワークになって、世界中に一瞬で広がっていく。しかも映像として出てくる、バーチャル・リアリティーです。

そうすると、今までの一方通行、「テレビに子守をさせちゃいけないですよ」と、幼稚園の先生たちが騒いだことがあるでしょう。あれは、はじめ子どもはテレビに反応していますね。テレビのお姉さんに、向こうが何か言うと、こっちは「はい」と言ったり、反応します。だけどそれには反応が返ってこない。しばらくするとそれがわかってしまって、自分が興味を失えば、ぱっとそこから離れてしまいます。お母さんが「ほらの時間でしょ、ビデオのあれがあったでしょ」と言ってももう見ない。それが、パソコンネットワークでは多元的な方向性がでてくる。しかもそれがこの頃流行っているバーチャル・リアリティーっていうのが、まさに現実、アクチュアリティーだと思い込ますほどの臨場感と同時性がありますよね。これが、子どもたちに今後どういう影響を与えるのか。ますます現実とフィクションとの区別がつかなくなってくるのではないかと心配です。

それからテレビゲームをやれば、ほとんど暴力的に、殺すではないにしろ、とにかく障害物が来れば、ボンボンボンと蹴飛ばしたり爆発させたりして次々に進んでいくような、あるいは格闘技のようなものに、幼稚園のときからのめり込んでしまっている。このように、児童の爆発的攻撃性を刺激し、少年犯罪につなげる要因となるテレビが、家庭の99.9%まで入ってしまったわけです。

さらに、今度はパーソナルコンピュータによって、ネットワークが一挙に広がった。それにはホームページが加わった。小学校5、6年がパソコンをいじっている。これはやはり、私が危惧していた、本当の現実でない現実の中で、積極的な、いい意味での相互の人間関係、インタパーソナルリレーションズは結ばないままに、まさにバーチャル・リアリティーの中だけで生活が完結できる状況ができてしまっています。

ですから小さいときからの母親父親の読み聞かせ、テレビを囲んでの放射状の家族関係ではなくて、対話を成立させる親子関係を意図的にどう家庭の中で組み上げていくかとい

うことから始まって、幼稚園や保育園の頃から、思考の余裕、創造力の余裕、アドベンチャーの余裕、そういうものを残すように、やはり教育を変えていかないと、恐ろしいことになるのではないのでしょうか。

深谷 どうも長い時間、ありがとうございました。

〔対談を終えて〕

福田先生にお会いすると、福祉の視点からものをみることの大事さを感じる。もっとも先生のお話をお聞きすると、そうした見方が身につくのに長い時間の経験が必要なのがわかる。



ちょうさのおねがい

これはテストではありません。日本の子どもたちにたくさんおねがいして、その生活をしらべるためのものです。思ったことをそのまま答えてください。

やりかたの練習

あなたはカレーライスがすきですか？

とても すき	かなり すき	ふつう	すこし きらい	とても きらい
1	②	3	4	5

あなたがもしカレーライスを『かなりすき』だと思ったら
上のように番号のところを でかこんでください。

(単位：パーセント)

1 まず、学年などについて書いてください。

- 1) 学校の名前..... () 小学校
- 2) 学年・組..... (年 組) 5年49.5 6年50.5
- 3) 男・女..... (1.男子 2.女子) でかこむ
51.0 49.0

2 あなたはだれといっしょに住んでいますか。いっしょに住んでいる人ぜんぶに をつけてください。

- | | | |
|---------------|---------------|---------------------|
| 1. お母さん 98.3 | 2. お父さん 93.0 | 3. お姉さん 28.6 |
| 4. お兄さん 31.5 | 5. いもうと 26.7 | 6. おとうと 30.3 |
| 7. おばあさん 24.6 | 8. おじいさん 14.9 | 9. その他の人 ()
3.2 |

3 きょうだい、あなたを入れてぜんぶで何人ですか。

()人	1人	8.8
	2人	50.6
	3人	31.4
	4人	5.8
	5人以上	3.4

4 あなたは、つぎのものを持っていますか。

	自分せんようのものを 持っている	自分のものではない けれど、家にはある	家にはない
1. テレビ.....	21.4	78.5	0.1
2. CDラジカセ.....	34.2	61.5	4.3
3. テレビゲーム.....	51.7	39.6	8.7
4. パソコン.....	3.7	32.4	63.9
5. ワープロ.....	8.9	50.8	40.3
6. ビデオ.....	13.1	85.3	1.6
7. ファックス.....	0.8	32.8	66.4
8. ポケベル.....	1.3	22.4	76.3
9. 電子手帳.....	41.3	20.3	38.4
10. <small>けいたいでんわ</small> 携帯電話・PHS.....	1.8	47.7	50.5

ここから、パソコンについてききます。

5 あなたは、つぎのようなとき(ところで)、パソコンを使うことがありますか。

	よく ある	ときどき ある	1、2回 ある	ぜんぜん ない
1. 学校のじゆ業で.....	20.4	44.3	12.0	23.3
2. 学校の休み時間に.....	3.7	20.5	22.8	53.0
3. 学校やクラブや委員会で.....	9.0	4.4	5.0	81.6
4. 自分の家で.....	11.6	15.1	7.1	66.2
5. 友だちの家で.....	1.8	7.2	19.2	71.8

資料1 調査票見本および集計結果

	よくある	ときどきある	1、2回ある	ぜんぜんない
6. 科学館や博物館などで.....	4.2	14.2	32.7	48.9
7. お店（電気屋さんなど）で.....	6.1	13.3	24.9	55.7
8. じゅくやパソコン教室で.....	2.1	1.7	3.6	92.6

6 パソコンで、つぎのようなことをしますか。

	いつもしている	ときどきする	たまにする	したことがない
1. ゲームをする.....	15.4	33.9	33.9	16.8
2. 文章を書く.....	6.5	28.4	34.7	30.4
3. ハガキやカードを作る.....	2.0	10.3	22.5	65.2
4. 絵をかく.....	11.1	39.0	29.3	20.6
5. ホームページを見る.....	2.5	8.4	18.4	70.7
6. 手紙（電子メール）を送る.....	1.9	5.4	10.1	82.6
7. 学習ソフトで勉強する.....	5.5	23.1	26.9	44.5

7 あなたは、パソコンのことをどう思いますか。

	とても そう思う	まあまあ そう思う	あまり そう思わない	ぜんぜん そう思わない
1. むずかしい.....	8.8	39.2	38.6	13.4
2. めんどくさい.....	7.6	17.8	43.4	31.2
3. 楽しい.....	52.6	35.7	8.2	3.5
4. やってみたい.....	50.2	30.4	12.7	6.7
5. 遊び道具.....	20.9	38.1	31.0	10.0
6. 勉強の道具.....	14.1	40.2	27.0	18.7

8 あなたはしょう来、つぎのようなことをしてみたいと思いますか。

	とても してみたい	すこし してみたい	あまり したくない	ぜんぜん したくない
1. ワープロやパソコンですらすらと 文字を打つ.....	34.6	37.4	15.0	13.0
2. テレビゲームやパソコンゲームを 作る.....	36.4	28.1	21.1	14.4
3. コンピュータを使って、知らない 人と手紙をやりとりする.....	22.9	26.4	26.6	24.1

資料1 調査票見本および集計結果

	とても してみたい	すこし してみたい	あまり したくない	ぜんぜん したくない
4. 自分でテレビ番組や新聞を作る.....	18.7	26.1	28.8	26.4
5. インターネットやパソコン通信で 買い物をする.....	30.5	31.9	19.2	18.4

9 あなたのお母さんは、つぎのようなことをしますか。
(お母さんのいない人はとばしてください)

	いつも する	ときどき する	あまり しない	ぜんぜん しない	わから ない
1. ワープロで手紙を書く.....	4.0	13.9	11.1	58.4	12.6
2. 電気せい品がこわれたとき、 どこが悪いのか調べる.....	6.6	22.2	21.2	36.5	13.5
3. ビデオで予約録画をする.....	18.7	33.3	13.4	26.7	7.9
4. テレビゲームをする.....	5.2	16.0	15.4	57.9	5.5
5. ファックスで手紙を送る.....	4.8	11.8	7.9	64.9	10.6
6. パソコン通信やインターネット をする.....	1.1	1.7	3.7	81.5	12.0

10 あなたのお父さんは、つぎのようなことをしますか。
(お父さんのいない人はとばしてください)

	いつも する	ときどき する	あまり しない	ぜんぜん しない	わから ない
1. ワープロで手紙を書く.....	14.3	21.5	10.7	35.9	17.6
2. 電気せい品がこわれたとき、 どこが悪いのか調べる.....	30.0	37.4	11.2	12.3	9.1
3. ビデオで予約録画をする.....	17.5	29.0	17.9	26.8	8.8
4. テレビゲームをする.....	11.3	25.5	18.0	39.9	5.3
5. ファックスで手紙を送る.....	9.0	12.0	7.3	54.2	17.5
6. パソコン通信やインターネット をする.....	5.6	6.5	5.6	60.3	22.0

資料1 調査票見本および集計結果

では、テレビゲームについてききます。

11 あなたはテレビゲームが好きですか。

とても 好き	まあまあ 好き	あまり 好きでない	きらい
53.0	36.6	8.5	1.9

12 あなたは、だれとテレビゲームをしますか。

	よく する	ときどき する	あまり しない	ぜんぜん しない
1. 友達と.....	38.8	40.7	13.3	7.2
2. きょうだいと.....	38.0	29.7	11.6	20.7
3. お母さんと.....	3.6	13.5	17.7	65.2
4. お父さんと.....	6.5	19.1	18.7	55.7
5. 1人で.....	53.6	26.1	9.4	10.9

13 あなたは、どんな種類のテレビゲームが好きですか。

	とても 好き	まあまあ 好き	あまり 好きでない	きらい	よく 知らない
1. アクションゲーム(ドンキーコング、 マリオワールド、ボンバーマンなど).....	41.0	41.4	9.9	3.2	4.5
2. 対戦格闘ゲーム(ストリートファイター II、鉄拳、ドラゴンボールなど).....	30.8	28.5	20.8	12.5	7.4
3. スポーツゲーム(実況パワフルプロ 野球、エキサイトステージなど).....	25.2	19.1	22.7	20.6	12.4
4. ロールプレイングゲーム=RPG (ドラゴンクエスト、ファイナル ファンタジー、聖剣伝説など).....	44.5	18.2	14.1	10.1	13.1
5. シミュレーションゲーム(シムシティ、 桃太郎電鉄、アンジェリーク、ときめき メモリアルなど).....	25.2	25.0	19.3	13.7	16.8
6. パズルゲーム(テトリス、ぷよぷよ、 マリオのピクロスなど).....	49.5	32.2	9.9	4.6	3.8

資料1 調査票見本および集計結果

14 テレビゲームについて、あなたはつぎのことがあてはまりますか。

	とても そう	すこし そう	すこし ちがう	ぜんぜん ちがう
1. 一日中、ゲームをしていたい.....	16.5	26.2	30.8	26.5
2. キャラクターの性格や物語をそうぞう するのがすき.....	20.0	27.1	28.2	24.7
3. ゲームネタの本やアニメを見るのが すき.....	26.3	30.4	23.3	20.0
4. 同じゲームを何度もくりかえしやって、 すみずみまで知りつくしたい.....	31.4	26.8	22.0	19.8
5. うらわざやバグを見つけるのがすき.....	38.6	26.2	16.9	18.3

15 テレビゲームをしているとき、お父さんやお母さんにつぎのように言われることがありますか。

	よく 言われる	ときどき 言われる	あまり 言われない	ぜんぜん 言われない
1. 目が悪くなる.....	33.3	38.5	15.5	12.7
2. 外で遊びなさい.....	18.8	30.6	29.8	20.8
3. 勉強しなさい.....	31.0	27.2	22.7	19.1
4. 早くねなさい.....	24.6	21.8	22.2	31.4
5. おもしろそう.....	5.3	13.3	20.1	61.3
6. いっしょにやろう.....	5.7	12.4	15.8	66.1

16 あなたは、つぎのようなことを1週間にどのくらいしますか。

	ほとんど 毎日	週に 3、4回	週に 1、2回	ぜんぜん しない
1. ラジオやCDを聞く.....	26.6	23.8	28.1	21.5
2. テレビゲームをする.....	32.0	24.0	26.3	17.7
3. パソコンをする.....	2.9	6.9	20.1	70.1
4. 本を読む.....	28.1	23.7	32.5	15.7
5. 友だちと電話する.....	12.9	26.5	36.4	24.2
6. じゅくや習いごとに行く.....	13.3	25.9	37.5	23.3

資料1 調査票見本および集計結果

	ほとんど毎日	週に3、4回	週に1、2回	ぜんぜんしない
7. 外で友だちと遊ぶ.....	19.3	31.4	36.4	12.9
8. お父さんとおしゃべりをする.....	39.1	17.4	24.9	18.6
9. 交換日記や手紙を書く.....	14.0	12.4	16.8	56.8
10. ビデオでテレビ番組を録画する.....	13.7	24.4	34.5	27.4

17 ぶだんの日に学校から帰ってきて、つぎのようなことをどのくらいしますか。

	しない	30分くらい	30分~1時間くらい	1時間~2時間くらい	2時間以上
1. テレビを見る.....	12.2	14.0	18.1	19.7	36.0
2. テレビゲームをする.....	30.6	19.0	22.0	16.4	12.0
3. 勉強をする.....	19.4	35.1	27.5	10.8	7.2
4. マンガを読む.....	23.7	43.2	19.2	8.2	5.7

18 学校で、休み時間やほか後をどのようにすごしていますか。

	よくする	ときどきする	あまりしない	ぜんぜんしない
1. みんなで校庭で遊ぶ.....	39.6	33.0	18.1	9.3
2. 教室やろうかでおしゃべりをしたり、ふざけたりする.....	34.4	36.0	20.8	8.8
3. 本を読む.....	6.5	17.4	39.3	36.8
4. 先生と話をする.....	5.1	20.4	36.4	38.1
5. 1人でいすにすわっている.....	3.2	8.7	20.4	67.7

19 あなたは、つぎのようなことが好きですか。

	とても好き	どちらかというとき	どちらかというときらい	とてもきらい	したことがない
1. 外で思いっきり遊ぶ.....	45.2	38.5	14.0	1.8	0.5
2. ラジコンやプラモデル、ミニ四駆で遊ぶ.....	18.4	20.3	22.1	11.8	27.4
3. 秘密基地作り.....	19.2	27.0	17.1	9.8	26.9

資料1 調査票見本および集計結果

	とても すき	どちらか というとき	どちらか というとき らい	とても きらい	したことが ない
4. <small>こんちゅうさいしゅう</small> 昆虫採集.....	6.2	14.1	21.9	22.8.....	35.0
5. 絵やマンガをかく.....	25.2	33.2	24.0	10.4.....	7.2
6. 知らないところに行ってみる.....	34.9	35.7	16.3	4.8.....	8.3
7. 友だちとおしゃべりをする.....	55.9	36.0	5.8	1.4.....	0.9

20 あなたは1～5について、アとイのどちらがすきですか。すきなほうの()に をつけてください。

1.
 - ア. 家の外で遊ぶ() 53.2
 - イ. 家の中で遊ぶ() 46.8

2.
 - ア. スポーツをする() 82.4
 - イ. スポーツをテレビで見る() 17.6

3.
 - ア. 1人で遊ぶ() 7.8
 - イ. 友だちと遊ぶ() 92.2

4.
 - ア. 2～3人の友だちと遊ぶ() 49.7
 - イ. たくさんの友だちと遊ぶ() 50.3

5.
 - ア. 友だちと直接会って話す() 75.1
 - イ. 友だちと電話で話す() 24.9

資料1 調査票見本および集計結果

21 あなたは、つぎのようなことがあてはまりますか。

	とても そう	すこし そう	すこし ちがう	ぜんぜん ちがう
1. 友だちは、みんな親切にしてくれる.....	41.6	44.3	11.7	2.4
2. いやなことがあっても、すぐわすれてしまう...	24.2	36.0	28.3	11.5
3. 何人かの友だちから、ずっといじわるされた ことがある.....	9.4	20.5	21.3	48.8
4. 友だちがたくさんいる.....	59.7	30.3	7.7	2.3
5. 友だちに自分の意見をはっきり言える.....	26.3	42.5	26.1	5.1
6. だれとでも仲よくなれる.....	27.5	44.3	23.3	4.9
7. 心配なことがあると、1人で考えこむ.....	19.9	31.8	31.9	16.4
8. 新しいことをためしてみるのがすき.....	49.4	34.4	12.2	4.0
9. あきっぱい.....	24.2	35.0	30.1	10.7
10. 友だちが持っているものは自分もほしい.....	21.8	35.9	29.9	12.4
11. いろいろな ^{きかい} 機械 ^{ぶんかい} を分解して、中を知りたく なる.....	27.0	18.9	22.6	31.5
12. スポーツがとくい.....	27.4	30.7	24.5	17.4
13. かぜをひいても学校に行く.....	23.7	34.5	25.9	15.9
14. 勉強がとくい.....	9.5	24.8	33.2	32.5
15. カットとなりやすい.....	23.5	35.4	27.7	13.4

～ これで終わりです。どうもありがとうございました。～

教師用

アンケート対象クラスのプロフィールご記入のお願い

このたびは校務ご多忙の中、「子どもとメディア」のアンケートにご協力くださいまして誠にありがとうございました。さらにお手数をおかけして恐縮ですが、アンケートにご協力いただいた貴校（クラス）についておうかがいいたします。内容は下記の通りです。

ご協力のほど、何卒よろしくお願いたします。

記

該当する番号に をつけてください。

- 1 アンケートにご協力いただいたクラスでは、パソコンが授業でどの程度使われていますか。

ほぼ毎日 使う	週に1～2回 使う	月に1～2回 使う	学期に1～2回 使う	ぜんぜん 使わない
0.0	39.1	26.1	20.3	14.5

(4へ進んでください)

- 2 (1の質問で「ほぼ毎日使う」「週に1～2回使う」「月に1～2回使う」「学期に1～2回使う」に該当したクラスについてのみ、おうかがいいたします。)
パソコンは何教科で使っていますか。

1～2教科で 使う	3～4教科で 使う	5教科以上で 使う
49.1	39.0	11.9

使用する教科名

- 3 貴校でパソコンが設置してあるのはどこですか。
あてはまる項目すべてに をつけてください。

1. コンピュータ室 98.4 2. 各教室 3.2 3. 職員室 74.2 4. 図書室 17.7
5. 事務室 22.6 6. 保健室 11.3 7. その他（具体的に）6.5

- 4 貴校が設置しているパソコンの台数をお教えてください。

1～9台	10～19台	20～29台	30～39台	40～49台	50台以上
19.1	14.7	20.6	0.0	35.3	10.3

- 5 アンケートにご記入くださった先生のお仕事は、次のどれにあたりますか。

1. クラスの担任（ 年 組 ）
2. それ以外...専門教科などを具体的にお書きいただければ幸いです。
（ ）

以上です。ありがとうございました。